

WIZ

ז י ן ן

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה נימנדו מבוכים ודרקונים ועוד

080043
11.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילה 10.20 ש"ח
נובמבר 1994

- מוסף סייברפאנק!
- מדריך כרטיסי קול!
- חדשות מדהימות מחו"ל!

43
ניליון



תוכן העניינים

ערב צח! ערב זך!

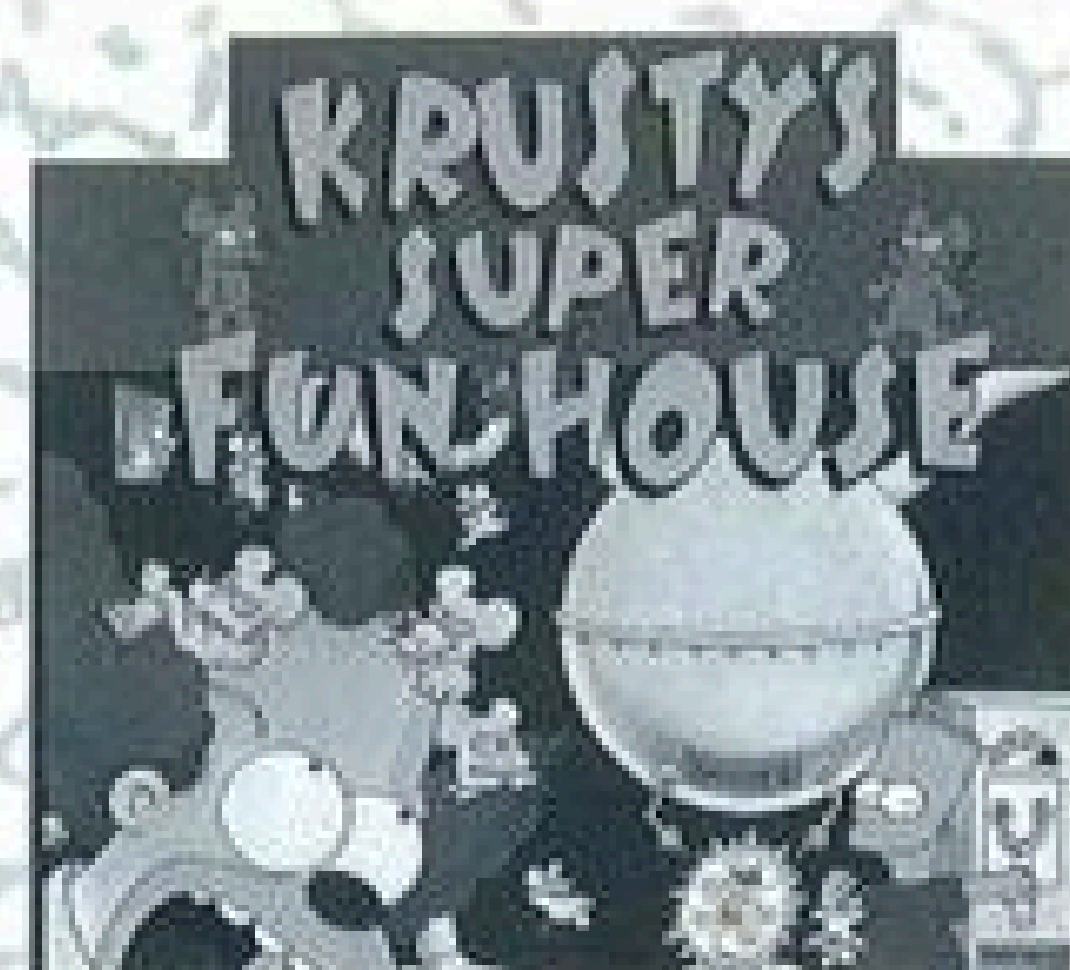
מה שלומכם היום? בסדר??
יופיו גם בוויז הכל שיגעון
והעניינים כרגיל. "פרסים,
פרסים..." אני שומע אתכם זועקים
- ולכן ניגש לעסקים:

אם אתם סקרנים לדעת איזה
סלוגן חדש יש לעיתון, רוצו
לעמוד 27 ותגלו בעצמכם. אם
אתם רוצים משימות חדשות או
פרסים חדשים - בבקשה:
שכנעו אותי שמגיע לכם פרס.
באמת, שילחו לי גלויה והסבירו בה,
בלא יותר משלושים מלים (30), מי
שיחריג לא ישתתף) למה הפרס
מגיע דווקא לכם, למה כדאי להעניק
אותו לכם ולא לאחרים, ובעצם אתם
יכולים לכתוב כל מה שתמצאו
ושנראה לכם שיעזור לכם במצור
אחר הפרס.
את הגלויות יש לשלוח ל-"טור
העורך", WIZ, ת.ד. 2409 בני ברק,
מיקוד 51114. הגלויה הזוכה
תתפרסם בטור זה ממש.



גיליון 43: נובמבר 1994

- 4 • חדשות מעבר לאוקיינוס -
- 6 • לומדה: פאט פאט על הירח -
- 8 • PC: חקירה מצולמת - ELITE II -
- 10 • PC: בארבי -
- 12 • קול הכרטיסים -
- 14 • PC: טיפים -
- 16 • PC: הרפתקה תת ימית -
- 17 • PC: QUANTUM GATE -
- 18 • PC: קראסטי -
- 19 • PC: בטחובן -
- 20 • PC: TIE FIGHTER -
- 22 • PC: חף מפשע -
- 23 • PC: מכונת מלחמה -
- 24 • פוסטר -
- 26 • PC: CRITICAL PATH -
- 27 • וויזים כותבים -
- 29 • סנה מנה דרייב -
- 30 • שאלות ותשובות עם ד"ר וויז -
- 32 • סופר גינטנדו -
- 34 • משחקי תפקידים: מה שבעז -
- 36 • משחקי תפקידים: שיטות על המאזניים -
- 39 • שיחות עם מורגן לה-פיי -
- 41 • משחקי תפקידים: מטרות דמות -
- 42 • סיפור סייברפאנק -
- 44 • קומיקס: סהרון -
- 46 • לוח -



הליצן היהודי המצויר והמצוין יצחק
עליכם בעמוד 18.



המכונית המפורסמת - עכשיו גם בעולמות
אחרים ובעמוד 6.

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר
עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה
החודשית וזכו במשחק PC מתנת
Bug Games - המשחק יישלח
לבתיכם:

דניאל רוני מנהריה, ברט
דניאל ממושב מנחם, תמנה דניאל
מהרצליה, טאובר אילן מתל אביב,
ויינר אלון מרחובות, טרפלר גיל
מעומר, טל בועז מפתח תקוה,
מיכאל גלעד ממכבים, לוי אלחנן
מתל אביב ופרקש גלעד מקרית
אתא.

מנהל: דוד רביב • עורך: ניר צוק • ניהול הפקה ומודעות: לילי
צראף • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: טל
סלם • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק,
שחקן בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דיוויד כץ, ערן בן-סער,
אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, קובי קרלבר, רוי מרשל •
עיצוב גרפי: סולו קמינר • סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה
שפיגל, מיקסם טכנולוגיות • דפוס: אומנו אופסט בע"מ • מודל:
WIZ, ירחון • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים
ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 •
טל: 03-5702654 • פקס: 03-5708174 • BBS: 09-334889

הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד.
ה-BBS פועל בין השעות אחת עשרה בלילה ועד לשבע בבוקר.
מפעילי ה-BBS אינם מספקים תשובות או עזרה במשחקים.

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות,
המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא
יחזור.



כשאתם קונים משחק מחשב ב*פייק* אתם קונים על בטוח!

התקנתם את המשחק והוא לא לטעמכם, מכל סיבה שהיא,

החזירו אותו ל*פייק* במצב תקין וקבלו זיכוי למשחק אחר.

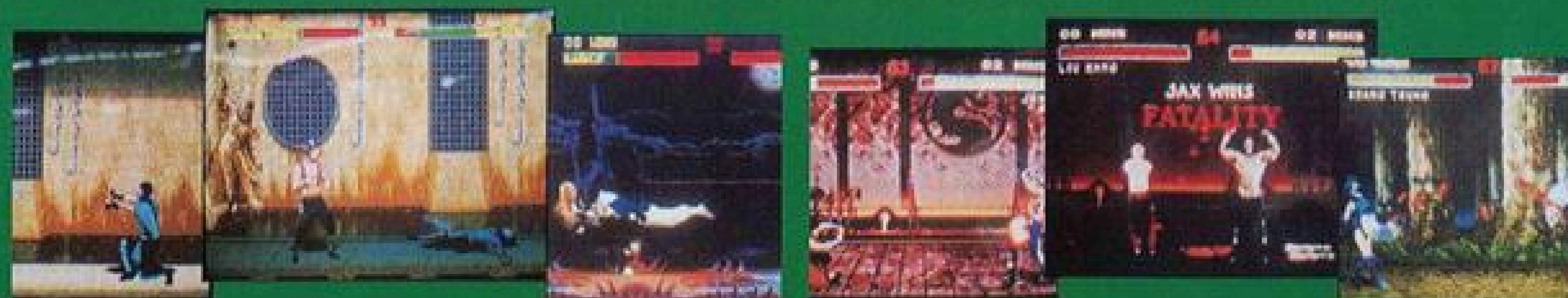
בואו ל*פייק* ותהנו מקניה נוחה, תמיכה צמודה ויחס אישי.

סניף תל-אביב: רח' אבן-גבירול 60, טל' 03-6961826.

סניף הרצליה: סוקולוב 29 (פסז' סטאר), טל' 09-589077.



פייק
מסביב למחשב



סגה מגה דרייב

סופר נינטנדו

Mortal Kombat II

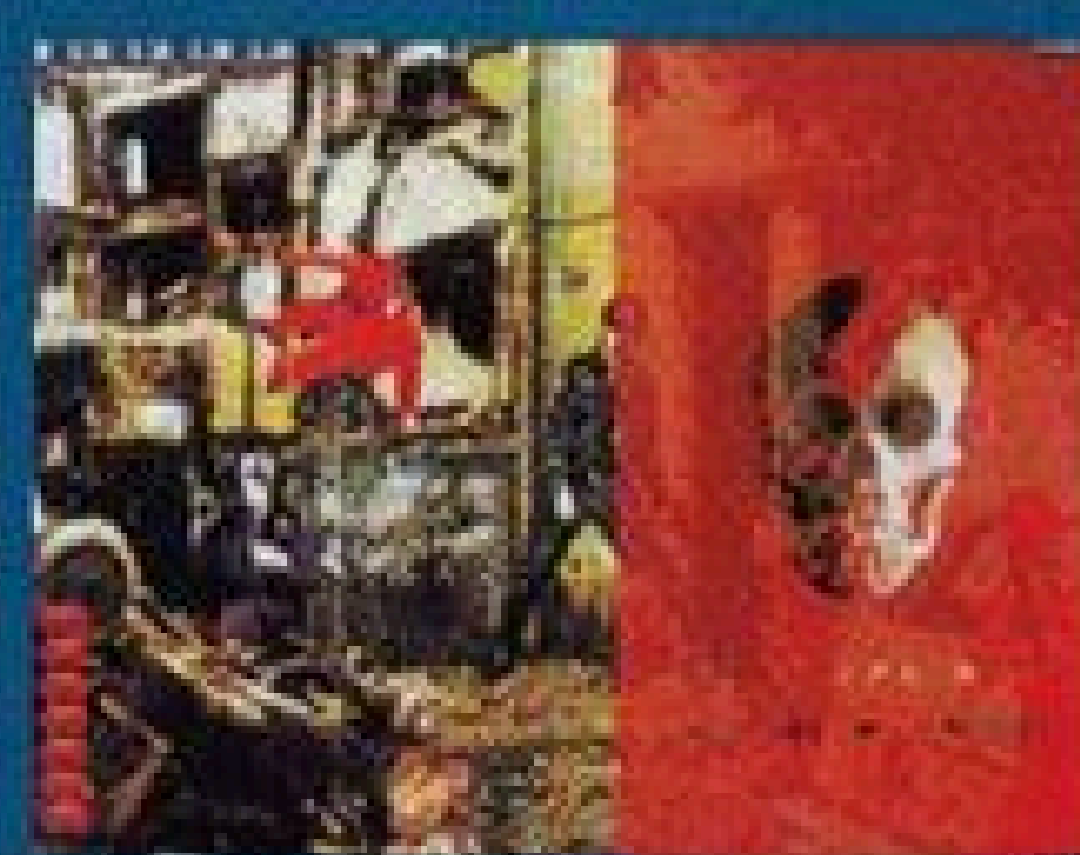
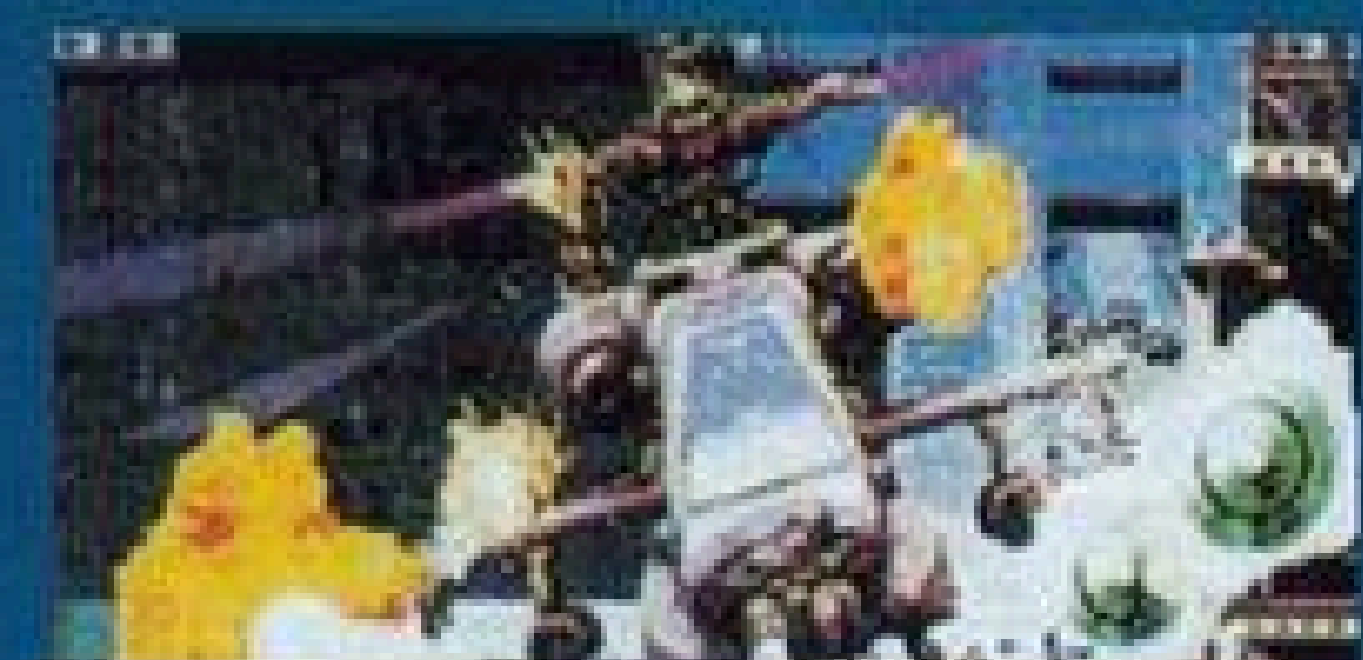
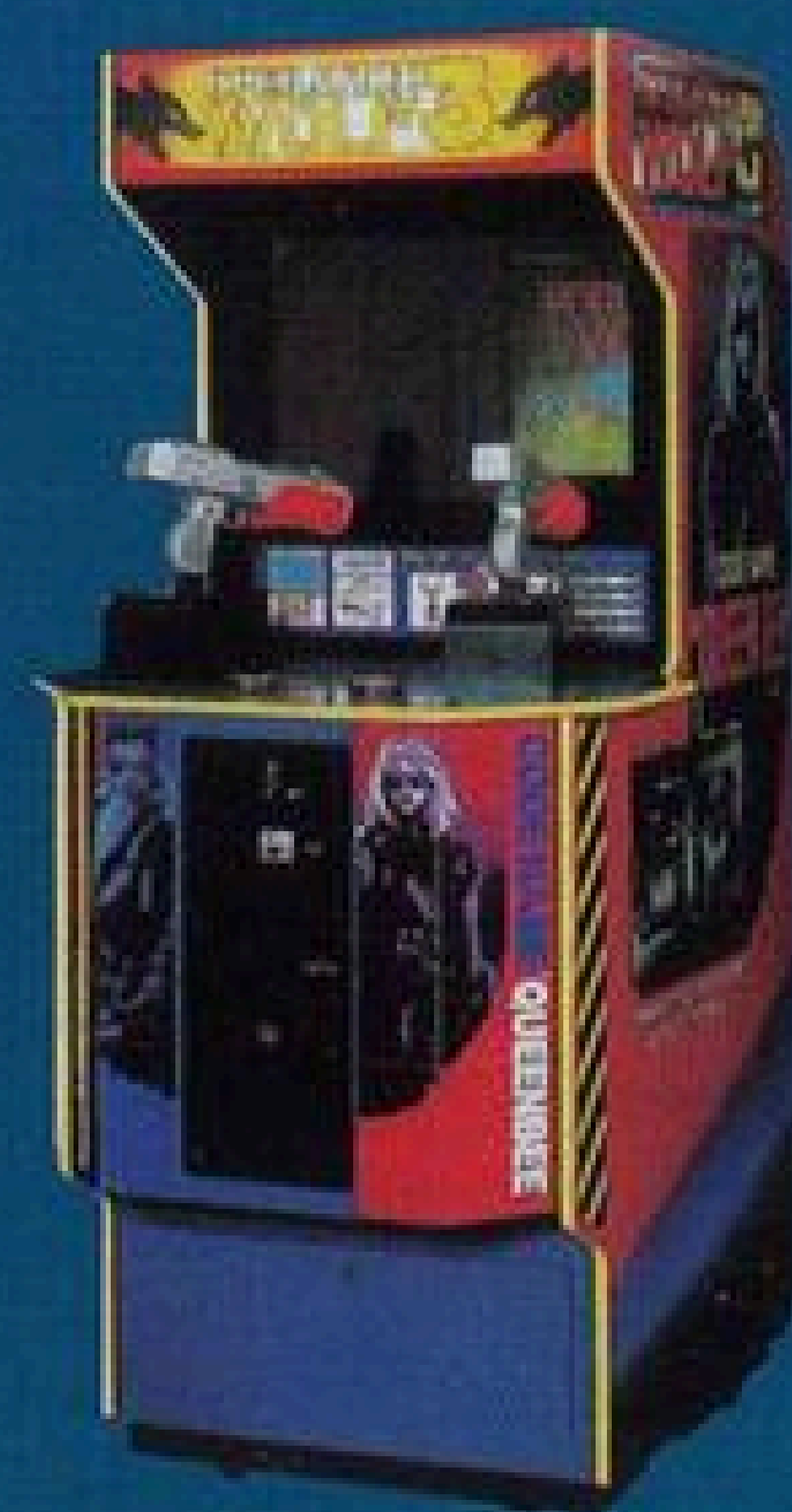


גיים בוי



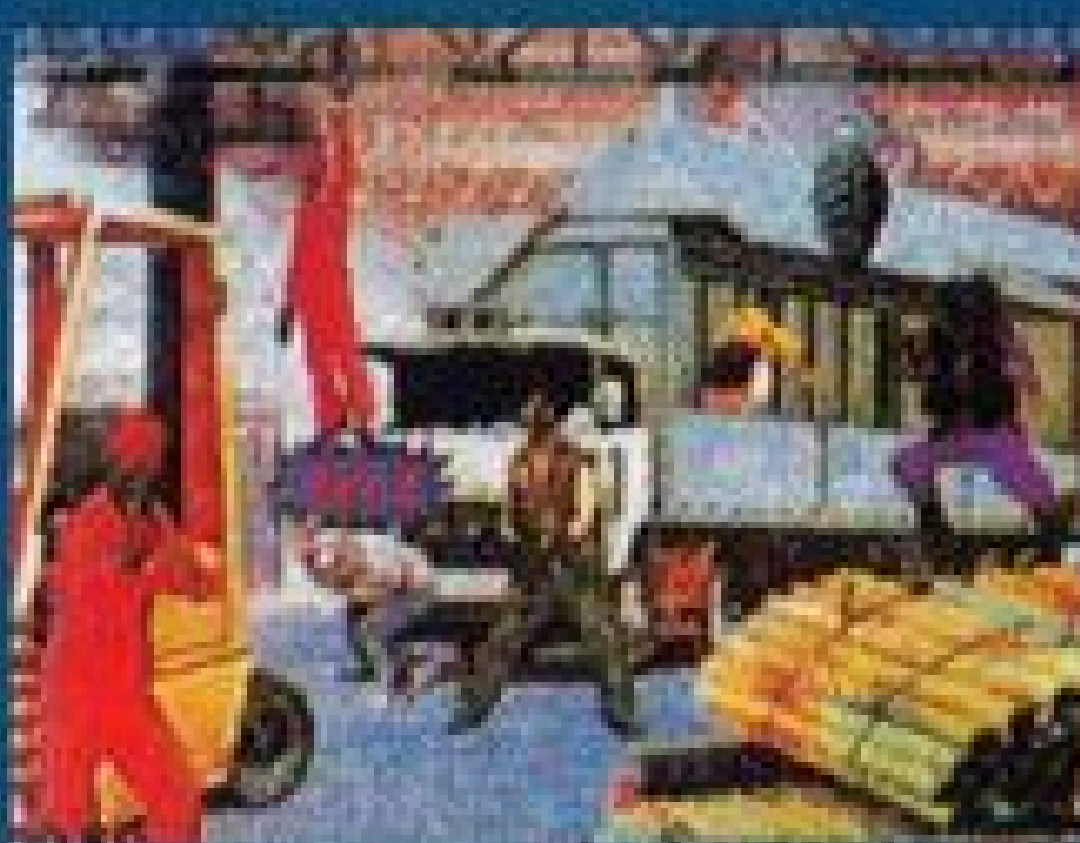
גיים גיר

קחו נשימה עמוקה וראו את הגרסה החדשה של משחק הקרבות המפורסם בעולם - Mortal Kombat II למכשירי הסופר נינטנדו, סגה מגה דרייב, גיים בוי וגיים גיר. כל 12 הדמויות המוכרות יחזרו במלוא העוצמה בגרסת ה-16 ביט. עם דמויות חדשות כגון באראקה, קיטאנה וגיאקס - תזדקק לכל הכוחות שלך כדי לעמוד מולן. כמו בגרסת המכונה, תהיה לך גישה ל-"צעדי ידידות" יחד עם כמה דמויות חבויות. כולנו יודעים שהקזת הדם היא כל הסיפור, והפעם הדם והלכלוך קיימים גם בגרסת הסופר נינטנדו. תנו לתמונות להכות בכס!



Operation Wolf 3

למכורי מכונות המשחק: זוכרים את Taito Operation Wolf? ובכן חברת Taito הוציאה את גרסה III הגזעית של המשחק המפורסם. השחקן יכול לקחת מספר כלי נשק תוך כדי פילוס דרכו בשלבי המשחק. המשחק נועד לשחקן יחיד או שניים והפעולה על המסך מותחת מאוד: מה גם שה"בוסים" בכל סוף שלב "מגניבים" לאללה.



מאת: ד"ר וויז

Action Relplay

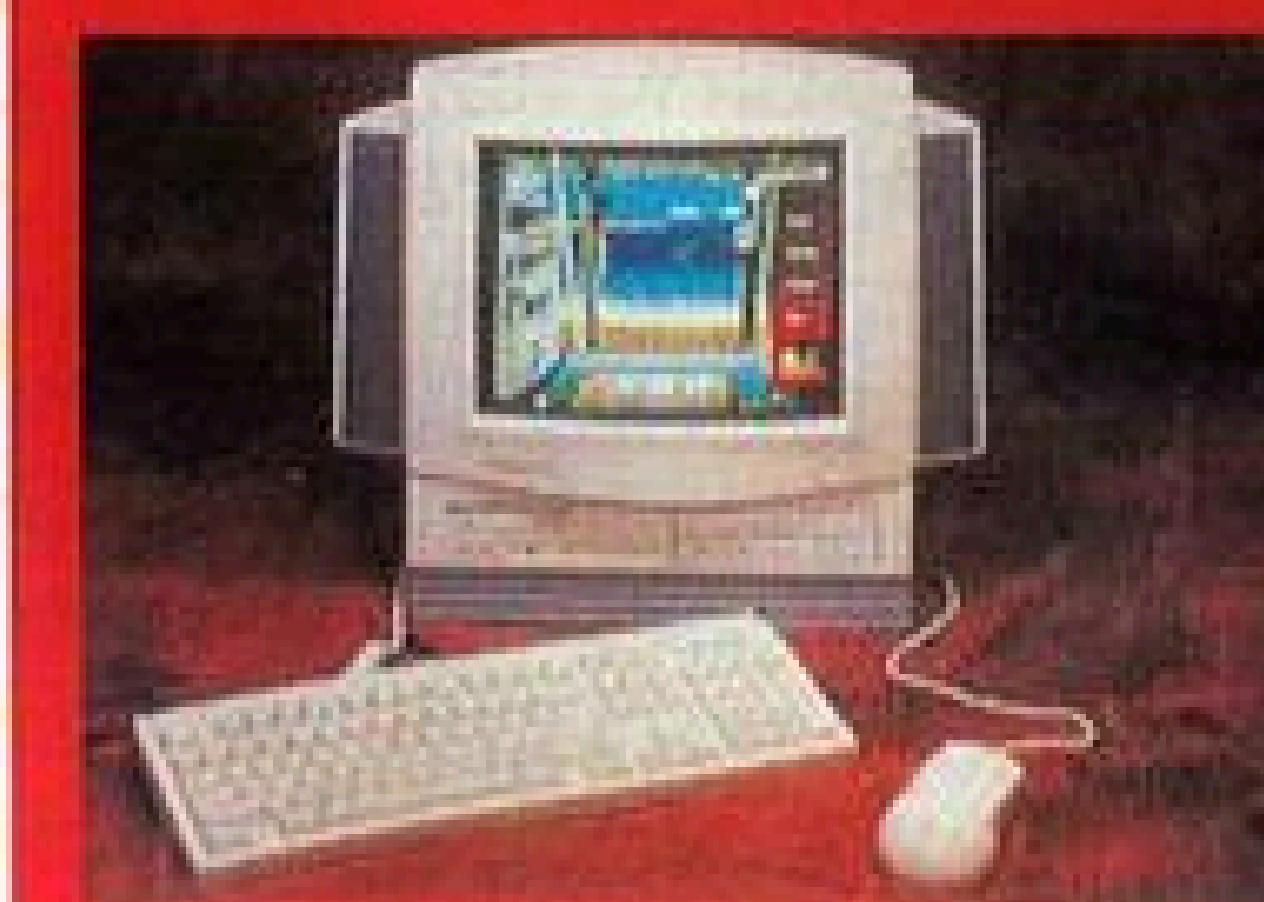


לכל אלו שחלמו על ניקוד אין סופי, מוחות, תחמושת ואנרגיה ללא הגבלה: הנה כרטיס נפלא, המתחבר לתושבת פנויה במחשב ה-PC ובעזרת תוכנה מתאימה - בכל שלב במשחק ועל ידי לחיצה על מקש מסוים - הוא עוצר את המשחק ומאפשר לך לשנות את הערכים שבזיכרון המחשב. למה זה טוב? תוכנת המשחק מבוססת על שפת מחשב, בה קיימים ערכים המשתנים בכל רגע בזיכרון המחשב. על ידי "הקפאת המשחק" ואפשרות לשנות את הערכים, יכול המשתמש להחליט שיש לו עוד 100 פסילות או לטעון מחדש את האנרגיה. יתרה מזאת, הכרטיס מאפשר לשמור קטעים מזיכרון המחשב על גבי הכונן הקשיח, לשמור תמונות מסכים בצורת קובצי PCX, להאיט את המחשב אם המשחק פועל מהר מדי ועוד. אך אין טוב ללא רע: הבעיה היא שאם אינך יודע להתעסק עם כתובות זיכרון, חבל על הזמן, כיוון שהמחשב "ייתקע" לך כל הזמן... מחירו של התענוג בחו"ל הוא כ-350 ש"ח.

Computer Optics

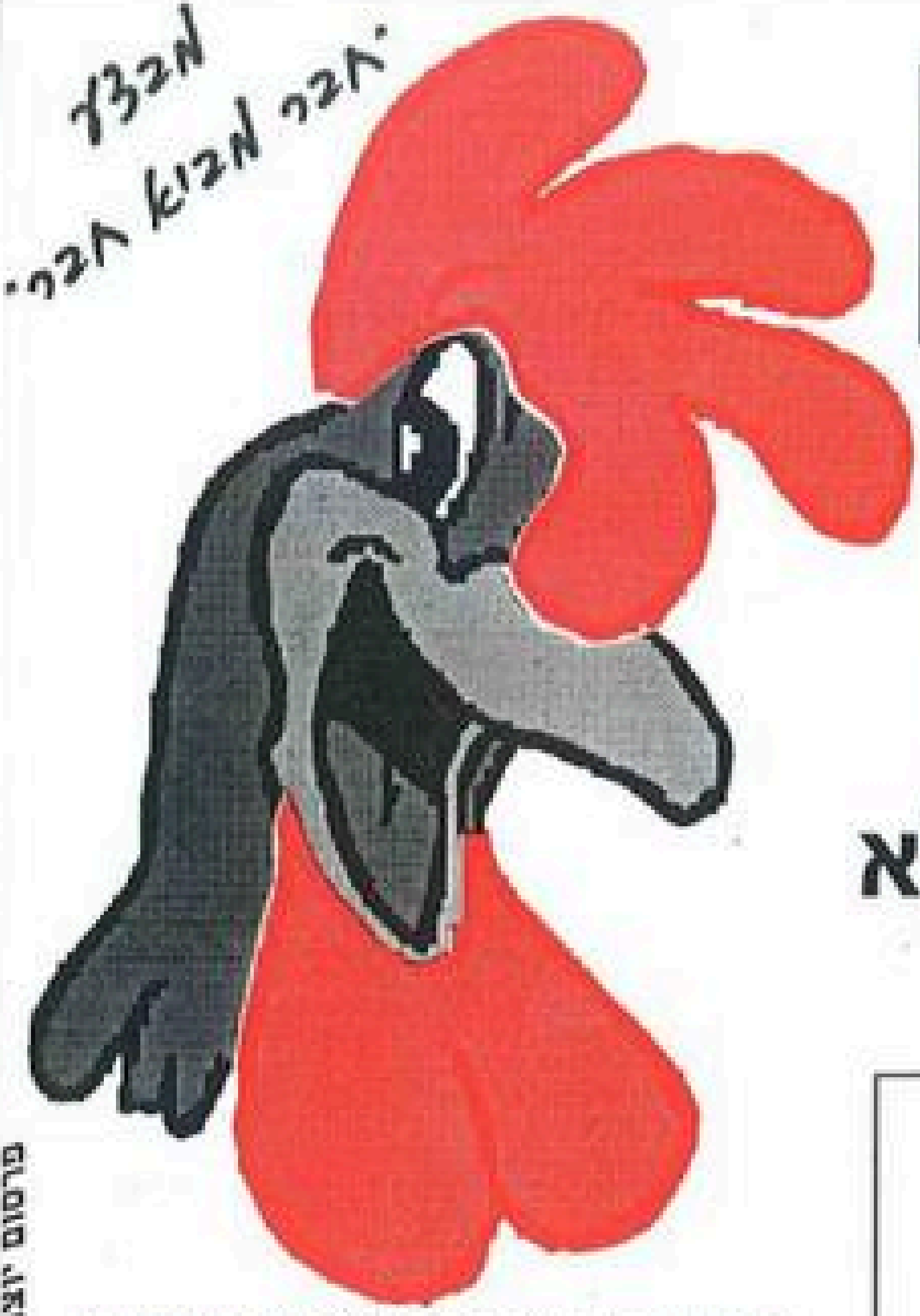


משקפיים חמודים אלו נועדו להגן על עיניך ממה שפולט המסך - קרינה אולטרה סגולה וקרנית רדיו. הם גם מפחיתים את מתיחות העיניים ומרככים את תאורת המסך. חכו, בעוד כמה שנים בטח נראה משקפיים כאלו עם תוויות של מעצבים ידועים... מחיר התענוג בחו"ל הוא כ-150 ש"ח.



חברת המחשבים פאקד בל הכריזה על סדרת מחשבים חדשה לבית, Spectra. המחשבים הינם מבוססי מעבד 486 (DX, SX, DX2) בעיצוב מיוחד הכולל הכל יחד: צג, כונן CD-ROM, מקלט טלוויזיה, מקלט רדיו, המקולים סטריאו, מודם, פקס ומוזיקה אלקטרונית והגע, מה עם שואב אבק, מכונת אספרסו ומכסחת דשא?

הכל באחד



מרטון יוצר

רק בסקנסופט אתה מוצא כל מה שאתה צריך במחיר שאתה רוצה!

תראה להורים את המחירים

כשקונים את הציוד הטוב ביותר אתם לא חייבים לשלם יותר! השוו וראו:

מוזממים	
2400/9600 DUTCH פקס	345 ש"ח
2400/9600 פקס דינמו	526 ש"ח
14400/14400 פקס דינמו	1019 ש"ח
CD-ROM	
CD OCTAVE מהירות כפולה	689 ש"ח
CREATIVE OMNI CD 563	709 ש"ח
CD REVEAL	849 ש"ח
סורקים ש/ל	
HS-410H ידני (64 גוונים)	335 ש"ח
HS-410G ידני (256 גוונים)	406 ש"ח
PROSCAN PS-1500	1428 ש"ח
סורקים צבעוניים	
HS-410-C ידני (24 ביט)	969 ש"ח
PROSCAN PS-6000	2028 ש"ח

מחשבי OCTEK	
486SX-33 INTEL	\$1149
MSX SVGA0.28NI	212MB HD
MINITOWER	5.25 כונן
4MB זכרון	DOS-6.2
SOUND BLASTER מקורי	כרטיס
486DX2-66 INTEL	\$1399
MSX SVGA0.28NI	270MB HD
MINITOWER	4MB זכרון
1MB מסך	2 כוננים
DOS-6.2	עכבר
SOUND BLASTER מקורי	כרטיס

מדפסות סיכה	
סייקושה (9 סיכות)	851 ש"ח
סיטיזן (9 סיכות) SW-90	866 ש"ח
סיטיזן (24 סיכות) ABC	866 ש"ח
מדפסות צבע	
סייקושה (24 סיכות)	1338 ש"ח
סיטיזן (9 סיכות) SW-90	995 ש"ח
סיטיזן (24 סיכות) ABC	999 ש"ח
כל מדפסות EPSON במחירים מיוחדים!!	
DISCOVERY CD 16 SUPER	1489 ש"ח כולל מע"מ
כונן CD-ROM במהירות כפולה, Sound Blaster 16, רמקולים איכותיים ומיקרופון, כותרים: קריאוקי שירי ילדים, אנציקלופדיית המולטימדיה החדשה של גרוליי, פוטוסיטילר - תוכנה לעיבוד תמונה, Gallery Effects - אפקטים מיוחדים לתמונות, Digital Morph, Composer, Kai Power Tools תוכנות: נמלולים, אינדי 500.	
ערכות מולטימדיה	
GAME BLASTER SUPER	1879 ש"ח כולל מע"מ
ערכת מולטימדיה מיוחדת למשחקים: כרטיס Sound Blaster 16, כונן CD-ROM במהירות כפולה, ג'ויסטיק, רמקולים איכותיים. תוכנות: נמלולים, אינדי 500, תקליטורים: חזרה ל ZORK, מתקפות המורדים, IRON HELIX, SIM CITY 2000, אנציקלופדיית המולטימדיה החדשה של גרוליי, סימולטור F117A, ציביליזציה, Silent Service, Railroad Tycoon.	

מסכי SVGA	
מבצע מיוחד על מסכי KFC, ADVANT, PACKARD BELL.	
זכרונות במבצע	
4MB 474 ש"ח	
כרטיסי קול	
CREATIVE: SOUND BLASTER 2.0	243 ש"ח
SOUND BLASTER PRO	365 ש"ח
SOUND BLASTER 16 VALUE	507 ש"ח
S. B 16 BIT OCTAVE	454 ש"ח
SOUND FX PRO 16-BIT REVEAL	507 ש"ח

מחשבי PACKARD BELL במחירים שאסור לנו לפרסם... צלצלו!	
SEAGATE	CAVIAR
260MB 749 ש"ח	212MB 750 ש"ח
341MB 809 ש"ח	270MB 811 ש"ח
428MB 851 ש"ח	340MB 871 ש"ח
545MB 1126 ש"ח	425MB 965 ש"ח
720MB 1539 ש"ח	540MB 1236 ש"ח
1050MB 2877 ש"ח	740MB 1722 ש"ח
2145MB 6444 ש"ח	1030MB 2533 ש"ח

כל המחירים לפי 3.02 ש"ח=1

כל המחירים בשקלים כבר כוללים מע"מ!

מחשבים • מדפסות • סורקים • דיסקים • מולטימדיה • מודמים • זכרונות • ציוד היקפי

מרכז למיחשוב וציוד היקפי במחירים מדהימים

רח' בצלאל 4 (קומה 6), רמת-גן

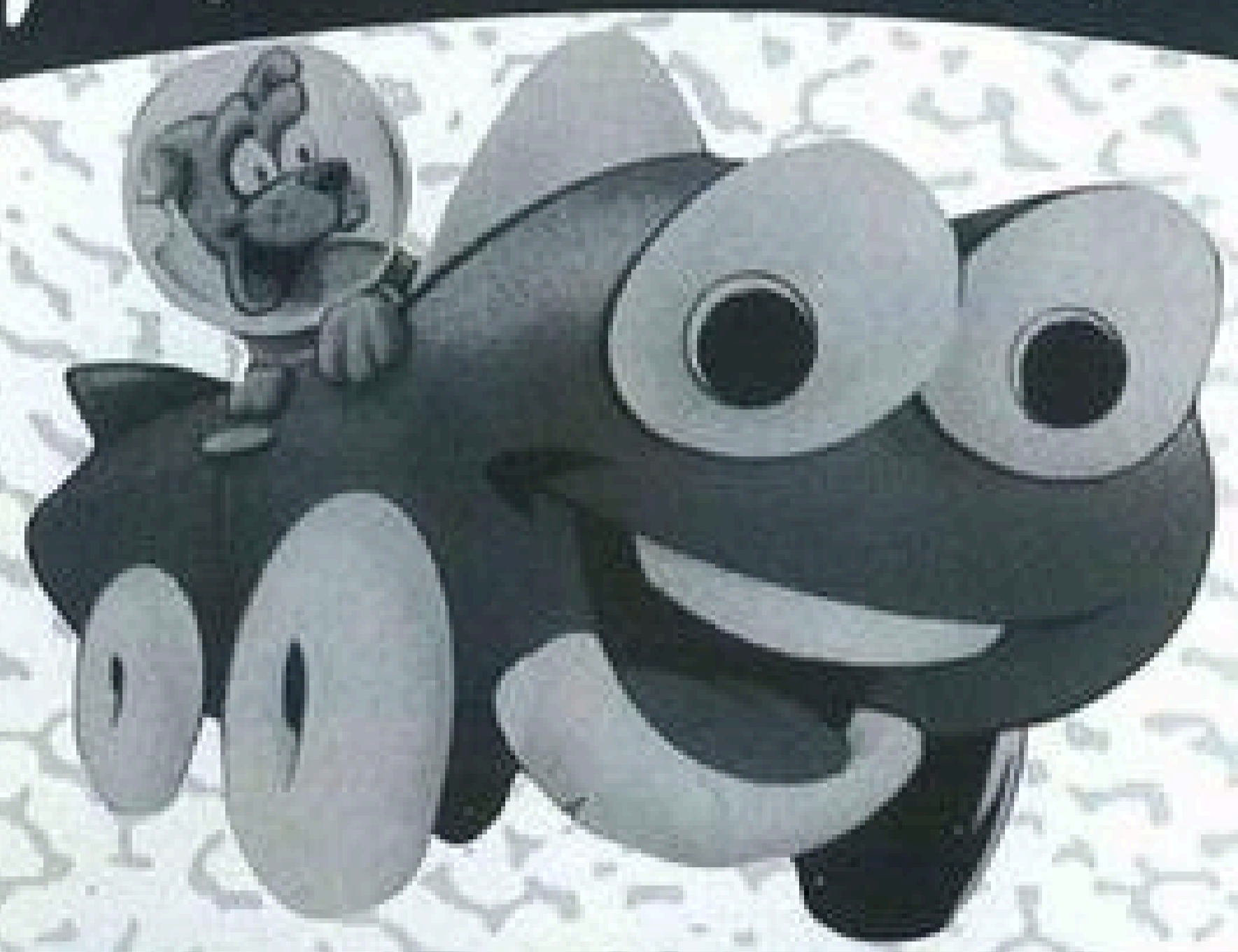
סקנסופט

מערכות סריקה בע"מ טל. 03-5759368 פקס. 03-7520821



פאט פאט

מגיעה לירח!



מאת: שחף בן-צור

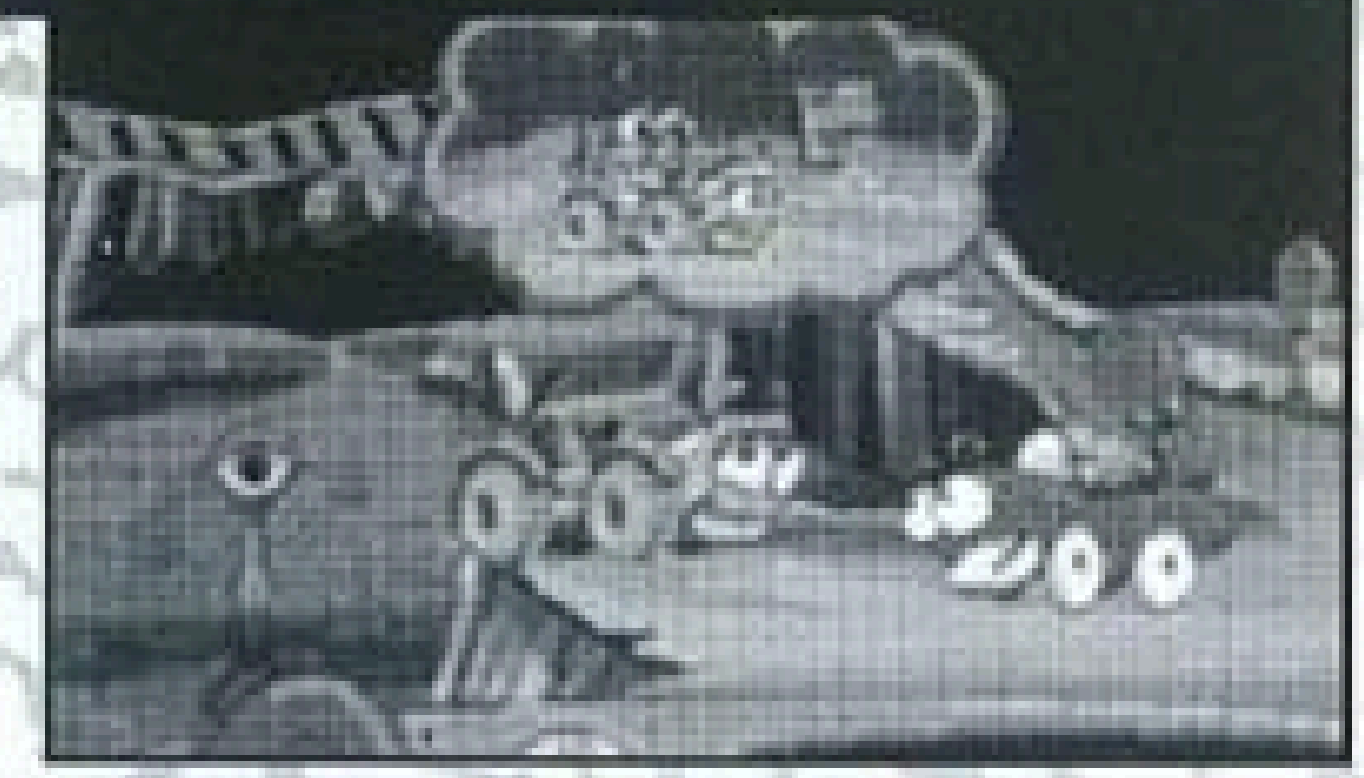
בתחילת השנה (1994) יצא בארץ המשחק "פאט-פאט" במצעד, והכיר לילדים מכונת אדומה וקטנה עם אופי של "ילד טוב ירושלים" - פאט-פאט.

פאט-פאט היתה צריכה להרוויח כסף על מנת שתוכל להכין את עצמה למצעד המכונות השנתי, ואת זה היא עשתה תוך כדי ביצוע משלוחים של מצרכים בעיריה וכיסוח הדשא כהכנסה נוספת. מטרת המשחק היתה, חרף מהקניית ערכים טובים, ללמד את הילד להבדיל בין קבוצות שונות של צבעים, מספרים וכדומה.

"פאט-פאט על הירח" הוא המשך ישיר לאותו משחק. כאן כבר מוותרים על הצגת פאט-פאט בהתחלה (יוצאים מתוך הנחה שהיא כבר מוכרת לילד), והעלילה מתחילה מהרגע הראשון.

בסיפור זה נשלחת פאט-פאט (בטעות, אלא מה!) לירח, וכדי לחזור עליה לבנות טיל המורכב מ-13 חתיכות: חרטום, הגה, גוף ו-10 חתיכות ירח. את החתיכות הללו היא תשיג תוך כדי ביצוע משימות שונות על הירח.

גם במשחק זה, כמו בקודם, יש



במבנים רבים. בין המשימות שפאט-פאט צריכה לבצע עליה לזכות במפתח העיר, לבקר בבית הדירות על הירח (בעל 16 דירות שונות), לבקר בקיוסק המקומי, לשחק כדורסל ועוד ועוד.

אחד הדברים הנחמדים במשחק הוא הימצאותם של משחקים בתוך משחקים. כאשר פאט-פאט נמצאת בקיוסק היא יכולה לשחק במשחק הווידאו שנמצא שם. המשחק הוא כמו משחק וידאו אמיתי ותוצאתו אינה משפיעה על פאט-פאט. כמו כן, יכולה פאט-פאט לשחק במשחק הערבוב, כאשר היא נמצאת בחנות הבגדים, וגם זה אינו משפיע על המשחק עצמו. נחמד.

השילוב של כל התכונות הללו יחד ומשחק בתוך משחק, ריבוי משימות ומסכים מאפשר לילד שעות משחק רבות, מלאות בחשיבה והנאה.

הרבות שעומדות בפני הילד - במשחק הקודם מספר המסכים היה מועט ומספר האפשרויות בכל מסך היה קטן. במשחק זה כמעט כל דבר שתיגעו בו יזוז, גם אם אינו קשור למשחק, וביצע סרטון אנימציה קצר ובדרך כלל אף מצחיק. כמו כן, מספר המסכים גדול והאפשרויות בכולם רבות (לעתים קרובות רצוי לחצות מספר פעמים על אותו חפץ או דבר, משום שהתגובה תהיה שונה בכל פעם).

המשחק עצמו אינו קל מדי, ומהווה המשך ישיר למשחק הקודם מבחינת רמת הקושי, לכן הוא מומלץ לילדים אשר כבר שיחקו ב-"פאט-פאט" במצעד. לילדים שלא מכירים את המשחק, מומלץ תחילה לרכוש את המשחק הראשון, ורק אז להפעיל את המשחק הזה. החיפוש אחר חלקי הטיל הוא ארוך, ומצריך נסיעות רבות על פני הירח ובקור



לפאט-פאט חברים רבים - הכלב שלה שתמיד איתה (גם במשחק הקודם) ודובר שהוא רכב חלל שהובא מכדור הארץ ובנסח.

הגרפיקה במשחק אינה שונה מזו שבמשחק הקודם, והדגש הוא על גרפיקה חלקה ונעימה לעין (כמו בסרט מצויר). המוסיקה והצלילים גם הם מתאימים, ושימו לב! המשחק דובר עברית, אבל אפילו לזה כבר התרגלנו בסיפוק. השינוי הגדול מגיע באפשרויות

ציונים

סוג: לומדה

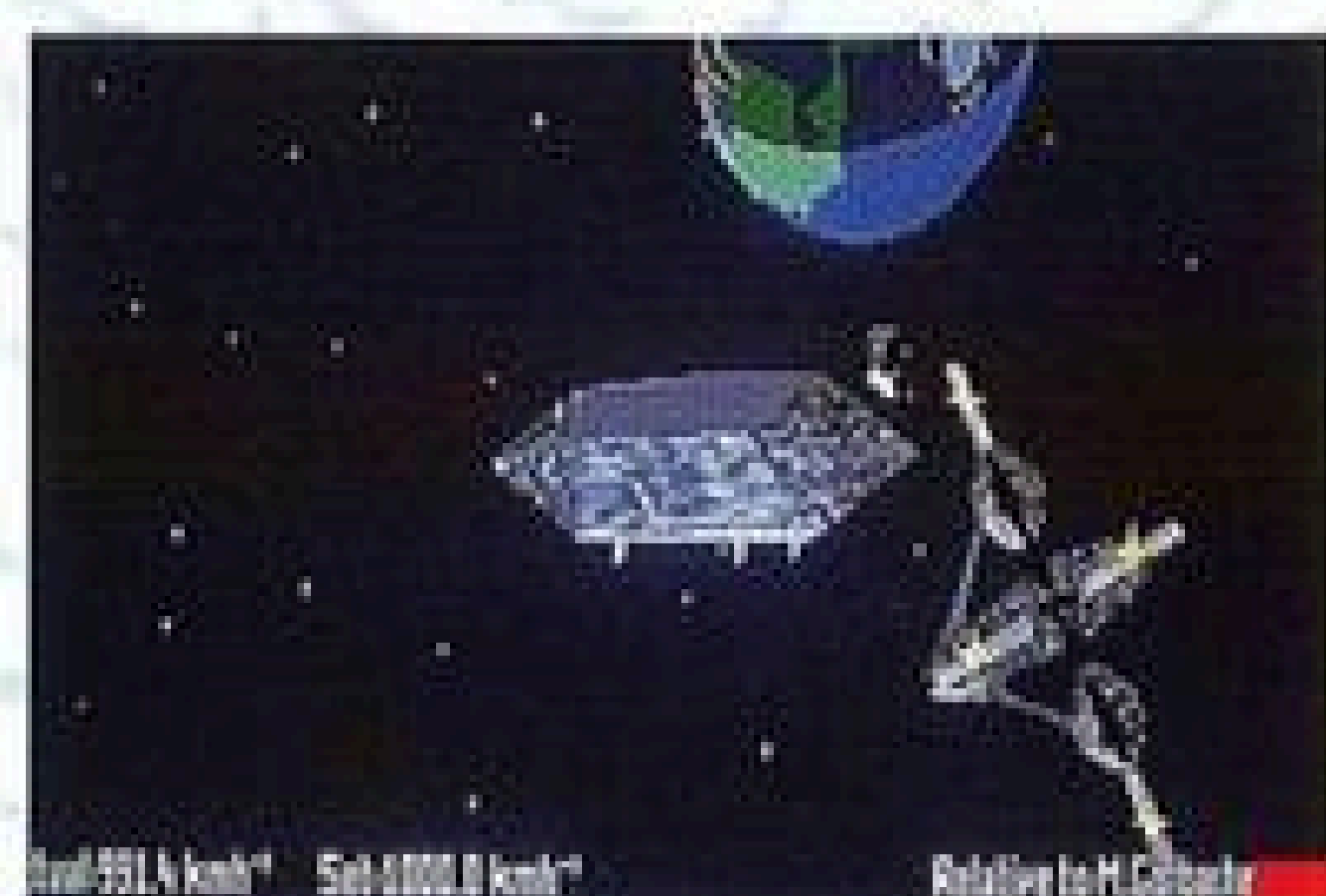
גרפיקה: ★★★★★

צליל: ★★★★★

כיף: ★★★★★

כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? מומלץ לבוגרי המשחק הקודם.



15 ASP EXPLORER - גדול, זריז ובעל טווח גדול יותר, אך בעל טיל אחד בלבד.



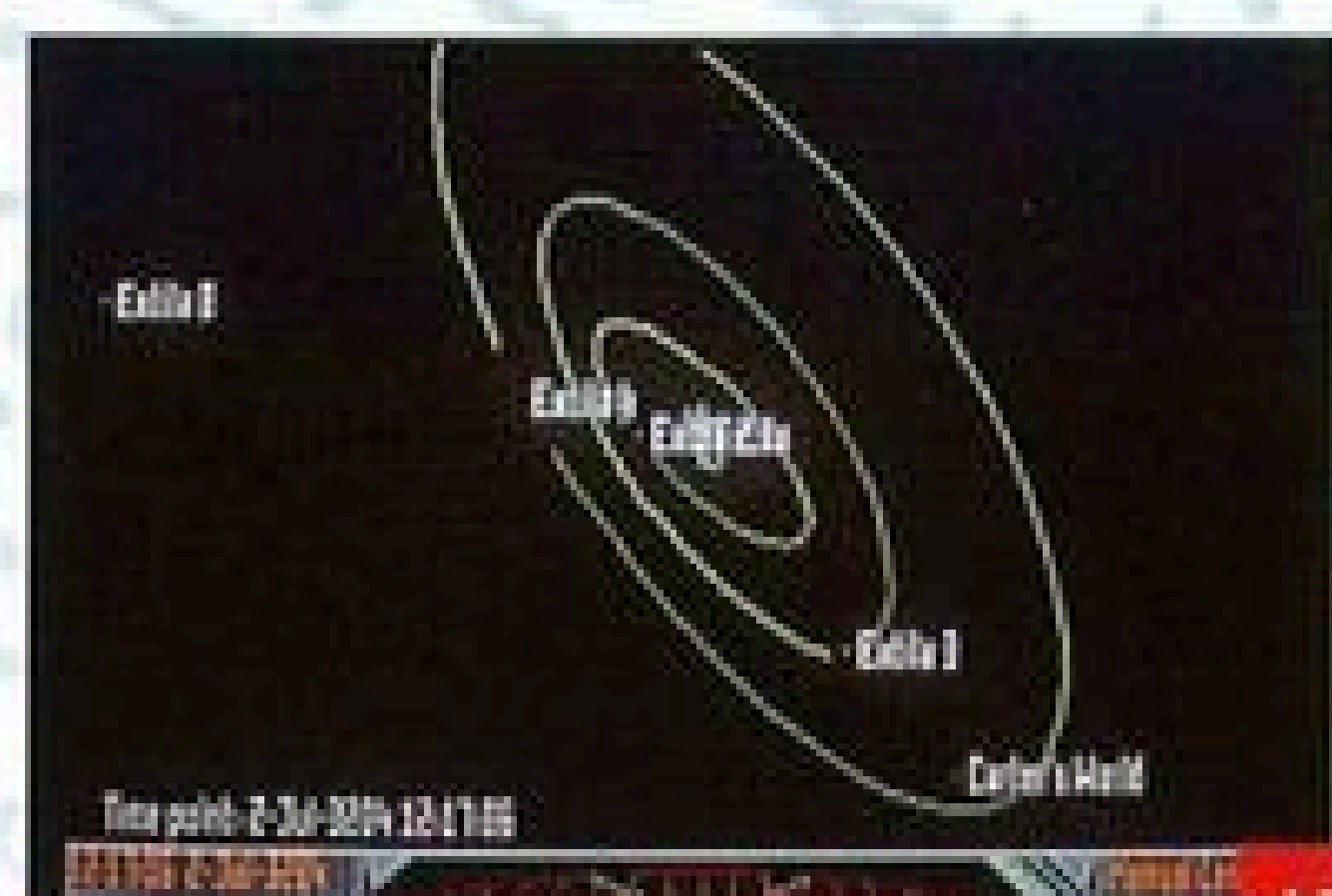
11 מה שחשוב לך זה מה מייבאים מכל כוכב ומה מייצאים ממנו.



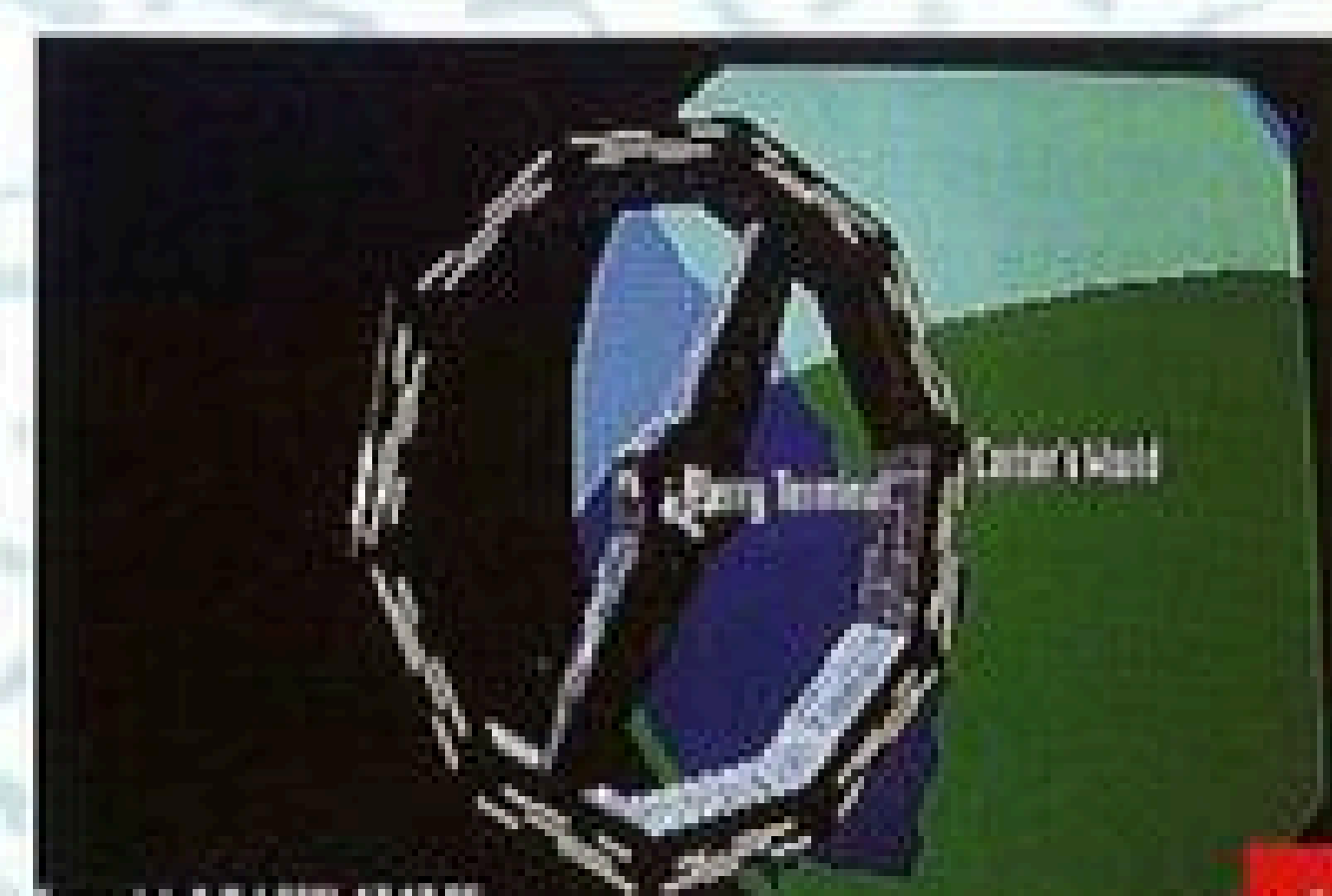
7 הרבה סחורה - קנה בזול ומכור ביוקר...



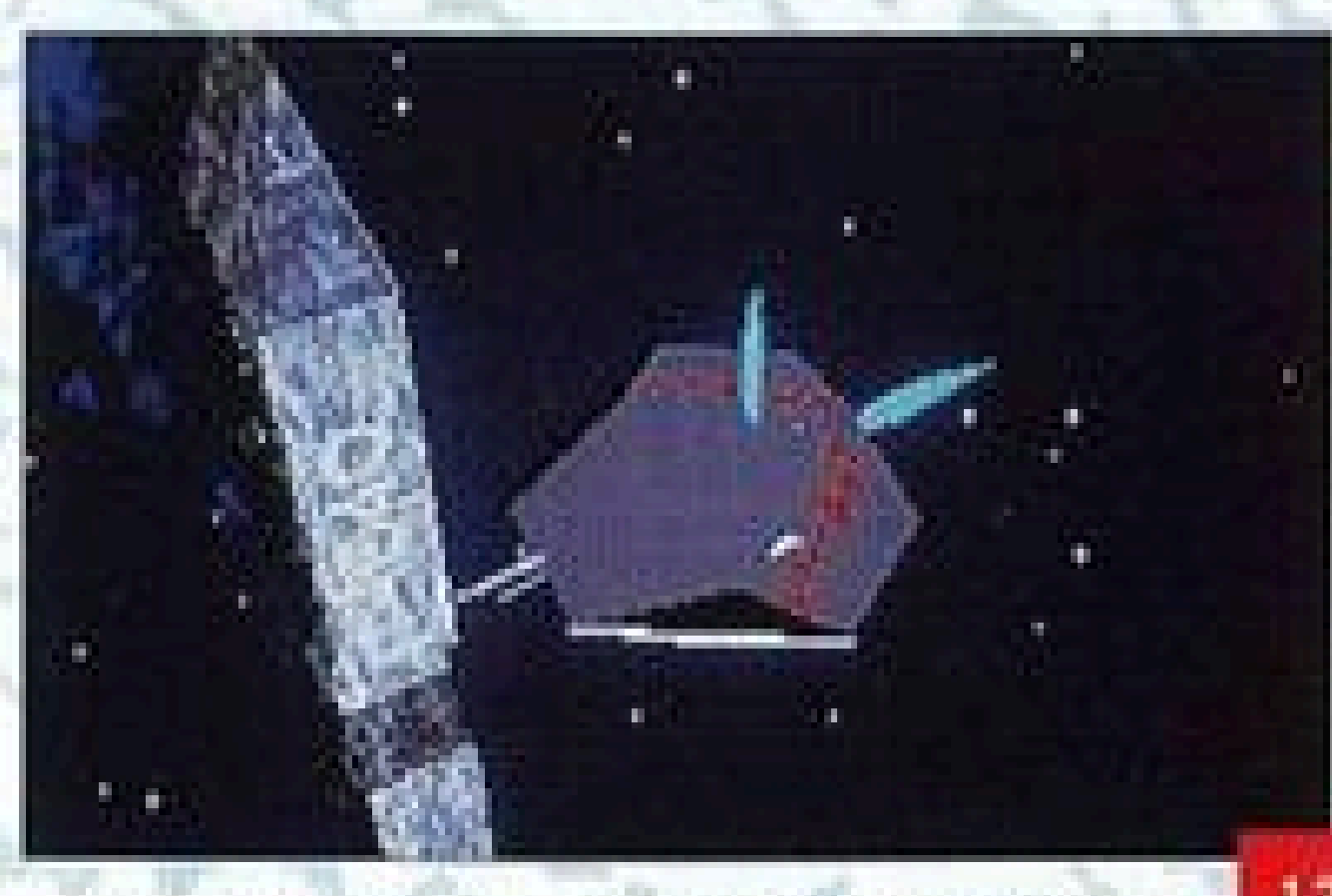
16 LION - יפה, איטי, גדול עוד יותר ובעל שמונה טילים.



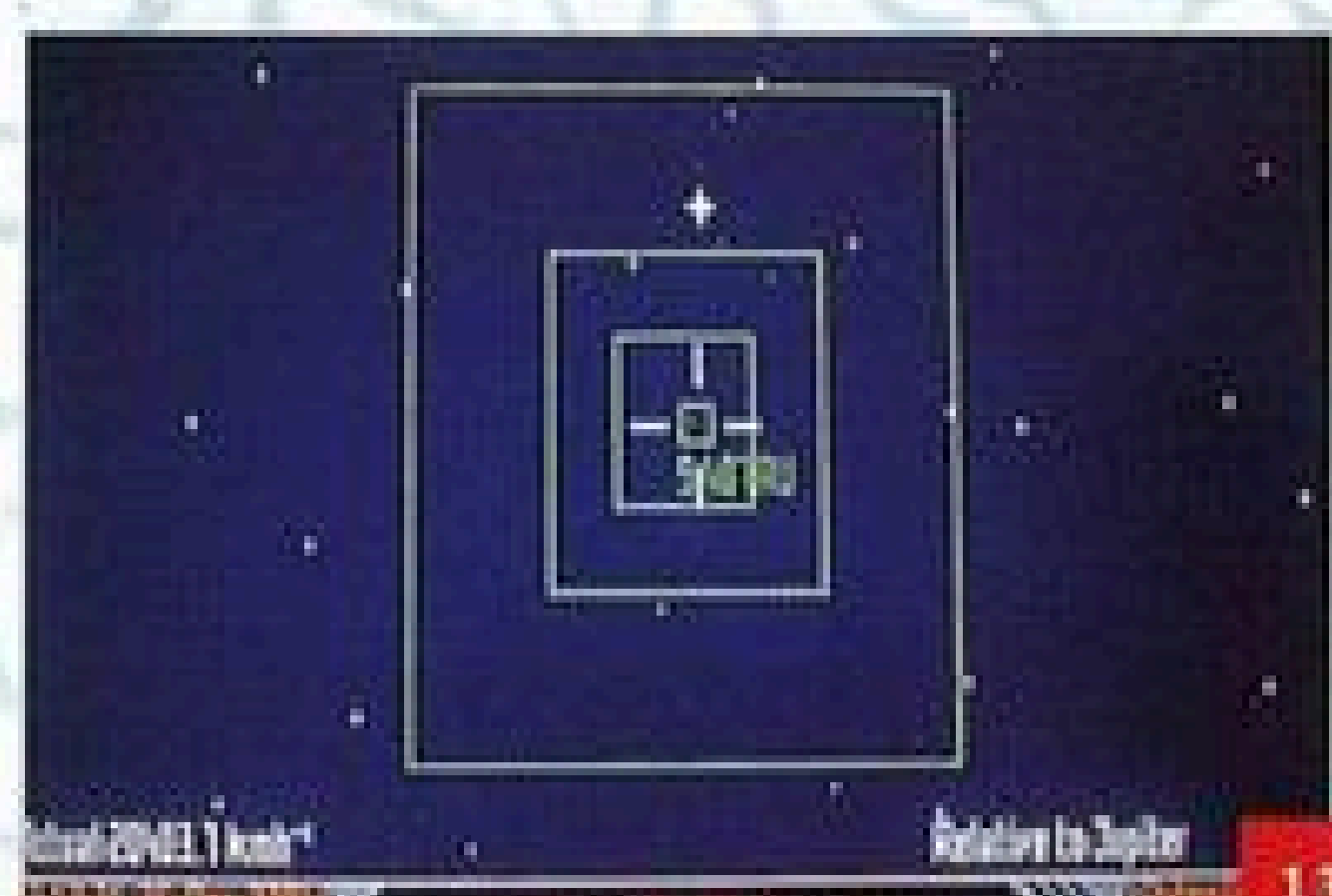
12 לא, זו לא מערכת השמש שלנו - השמש כאן כחולה...



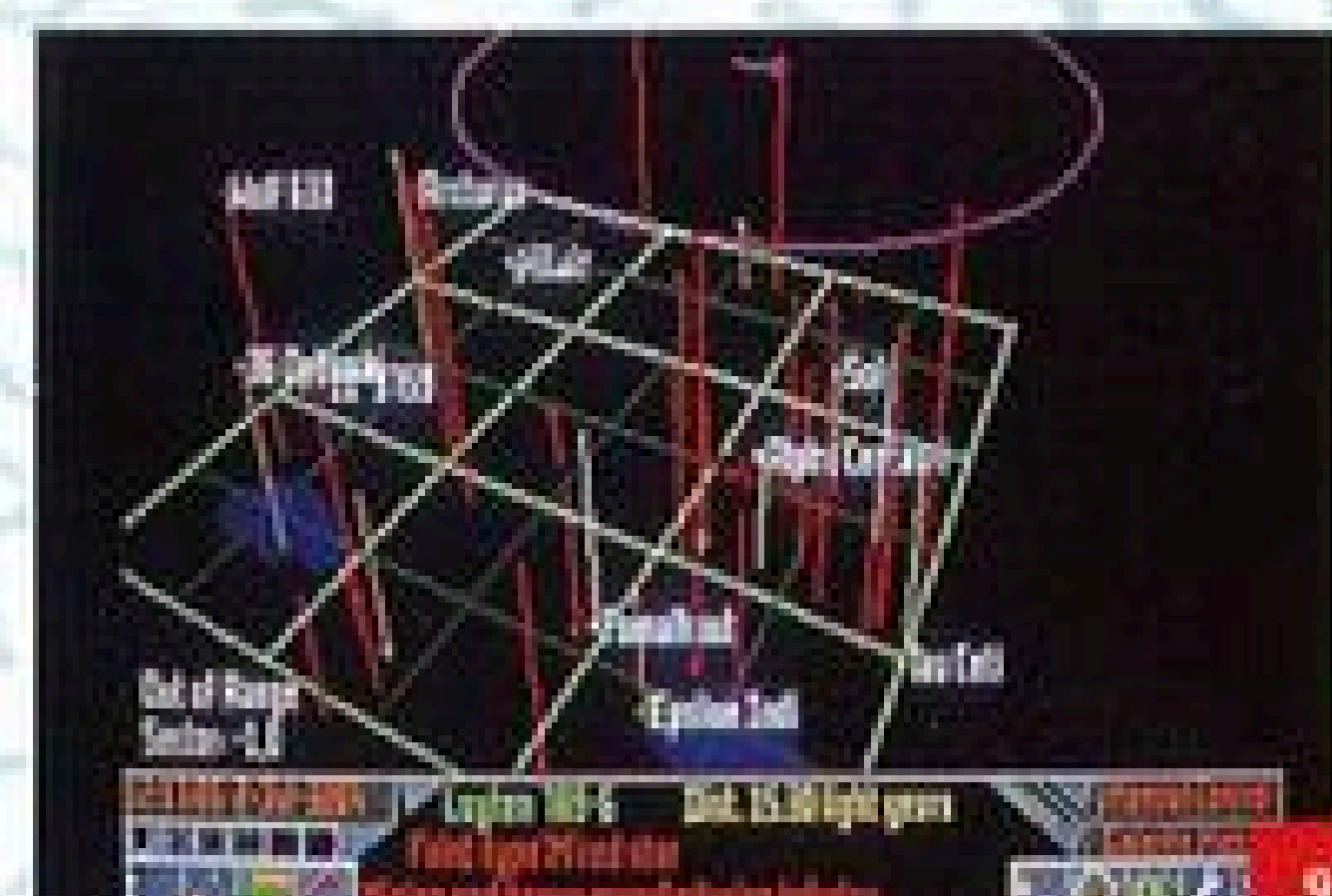
8 מקומות רבים ויפים יש בגלקסיה - לא רק כוכבים אלא גם תחנות מסחר.



17 TIGER TRADER - בעל צוות גדול. תוסיף עוד שני מיליון, קנה לך PANTER ולא יהיה גדול ממך בכל הגלקסיה.



13 אחרי שתתביית על משהו, הפעל את הטייס האוטומטי.



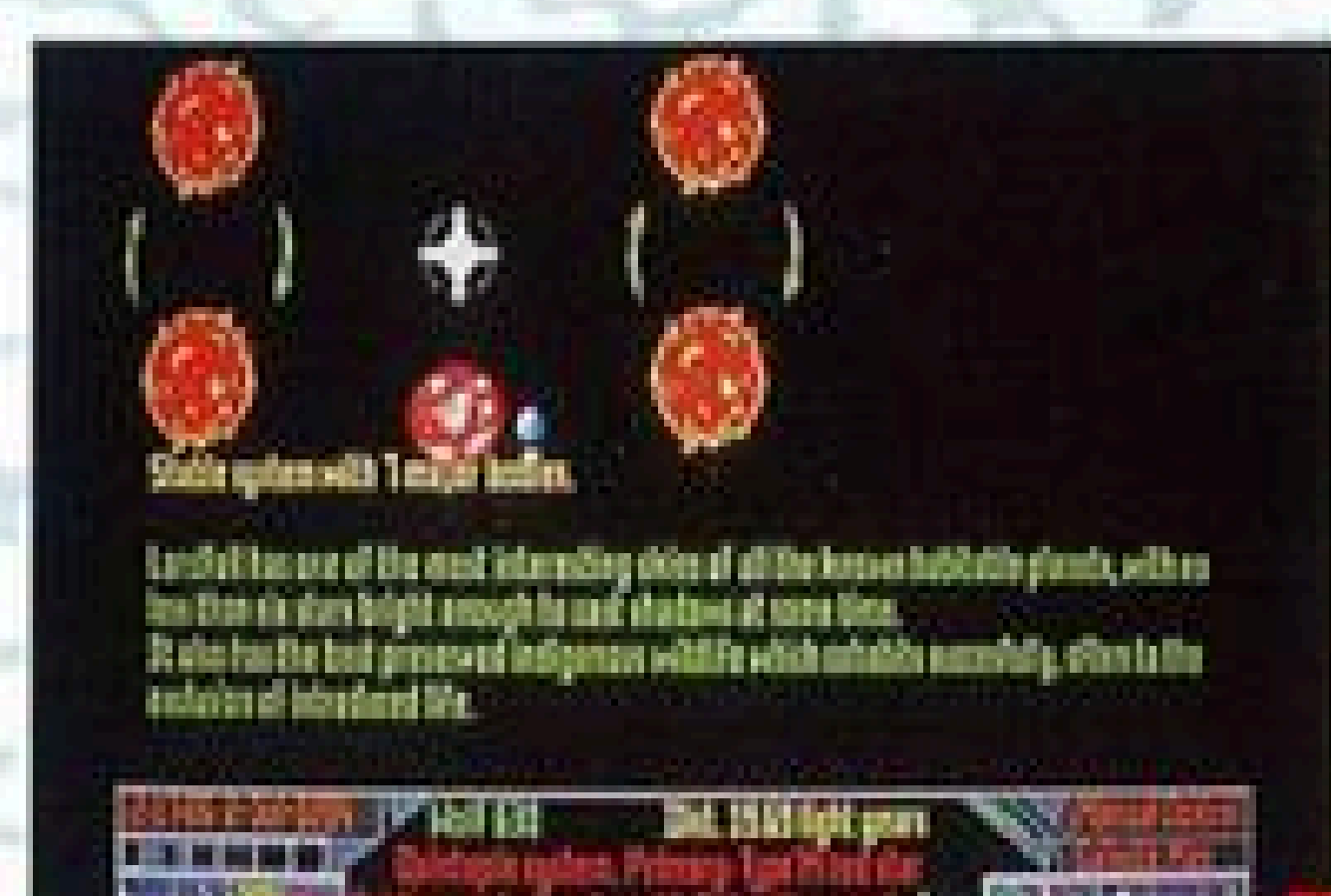
9 מפה כללית של האזור - לא לכל מקום תוכל לקפוץ מתי שתרגל. רחוק.



18 מי אמר שאין חיים על מאדים?



14 COBRA III - טייס אחד והרבה כוח אש.



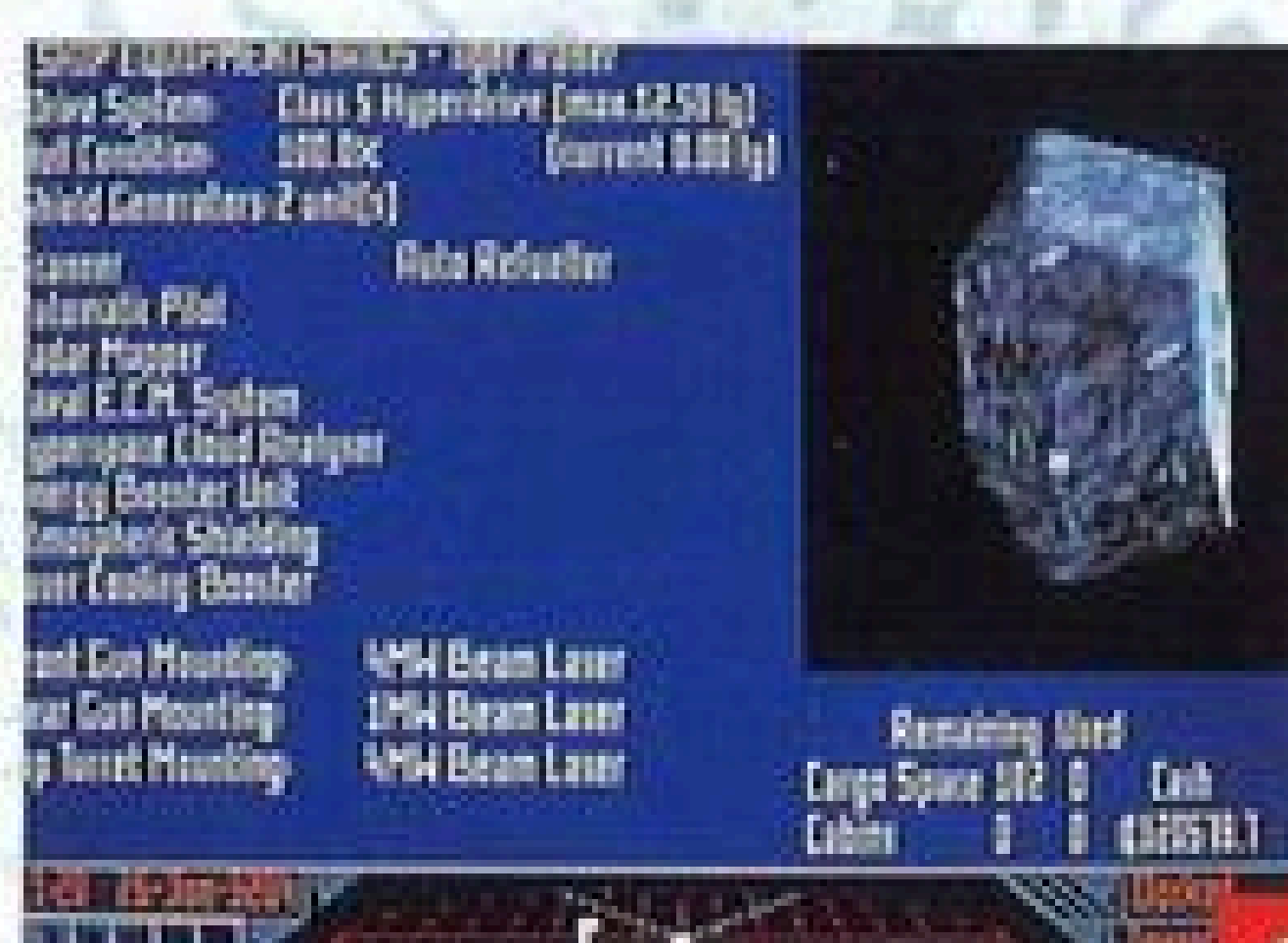
10 בכל מקום ניתן לקבל מידע אסטרונומי על מערכות כוכבים בהן תבחר.

ELITE II - FRONTIER

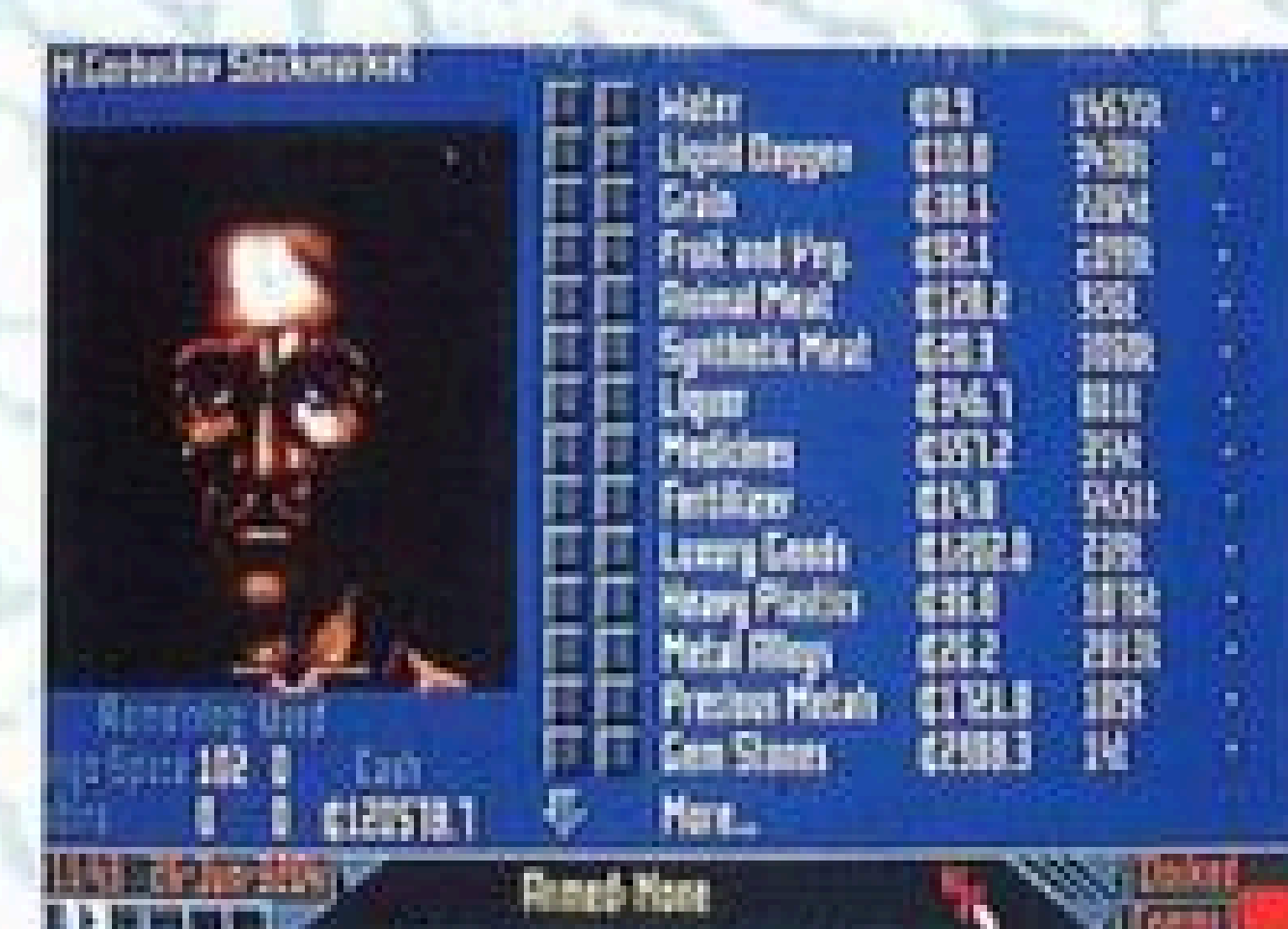


איך אפשר לדחוס גלקסיה שלמה בתקליטון קטן אחד? רק למתכנתי GAMETEK התשובה.

זהו המשחק השני בסדרת ELITE וכמו אצל האח הבכור, הקלאסי והמיוחד, גם כאן אתה נאלץ לסחור ולחיללם על קיומך במרחבי הגלקסיה הגדולה. במהרה תגלה שהעולם כאן מתחלק לשלושה חלקים - אימפריה, פדרציה ובלתי מזוהים - ושכל אחד מהקבוצות חוקים ושיטות פעולה משלה. גם שודדי חלל, נשק קונבנציונלי ופחות קונבנציונלי, סחורות מוכרות ופחות ואפילו עבדים מחכים לך בכל פינה. היקום כולו פתוח ופרוש לפניך...



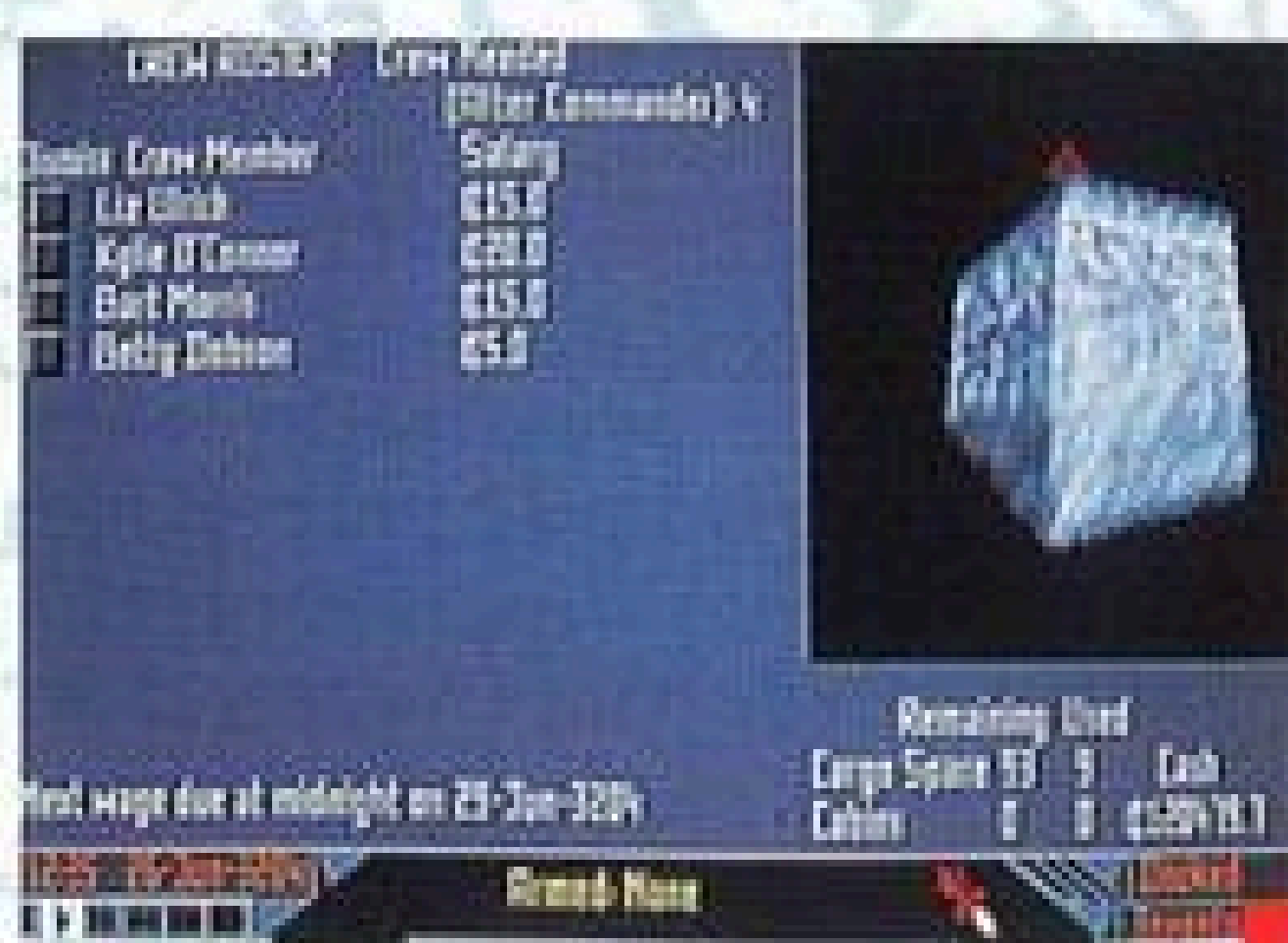
5 כשתגדל ותהיה לך חללית רצינית, חשוב שהיא תהיה עם רשימת ציוד כזו.



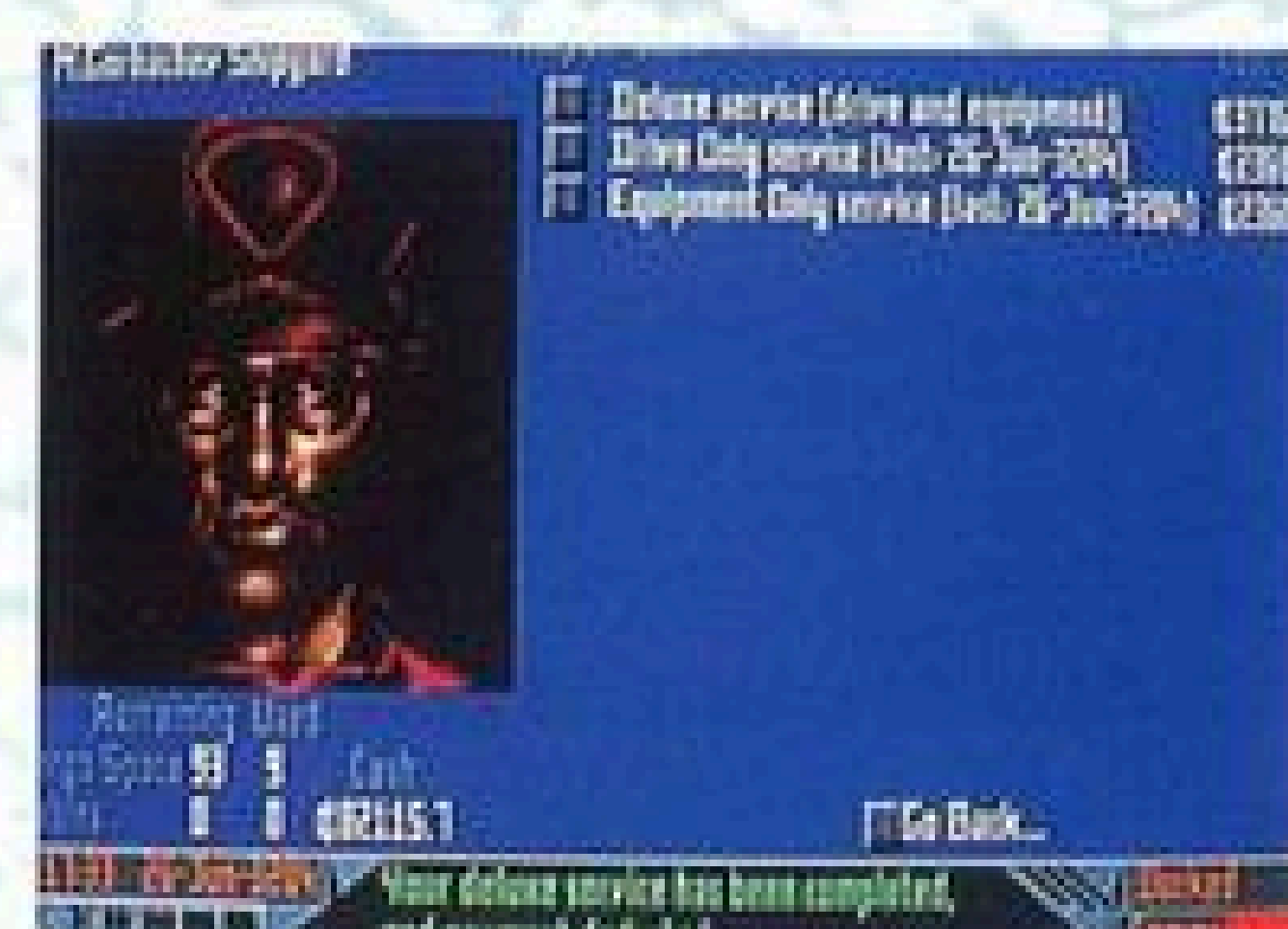
3 כשיהיה לך כסף - תמיד תוכל לקנות תוספות.



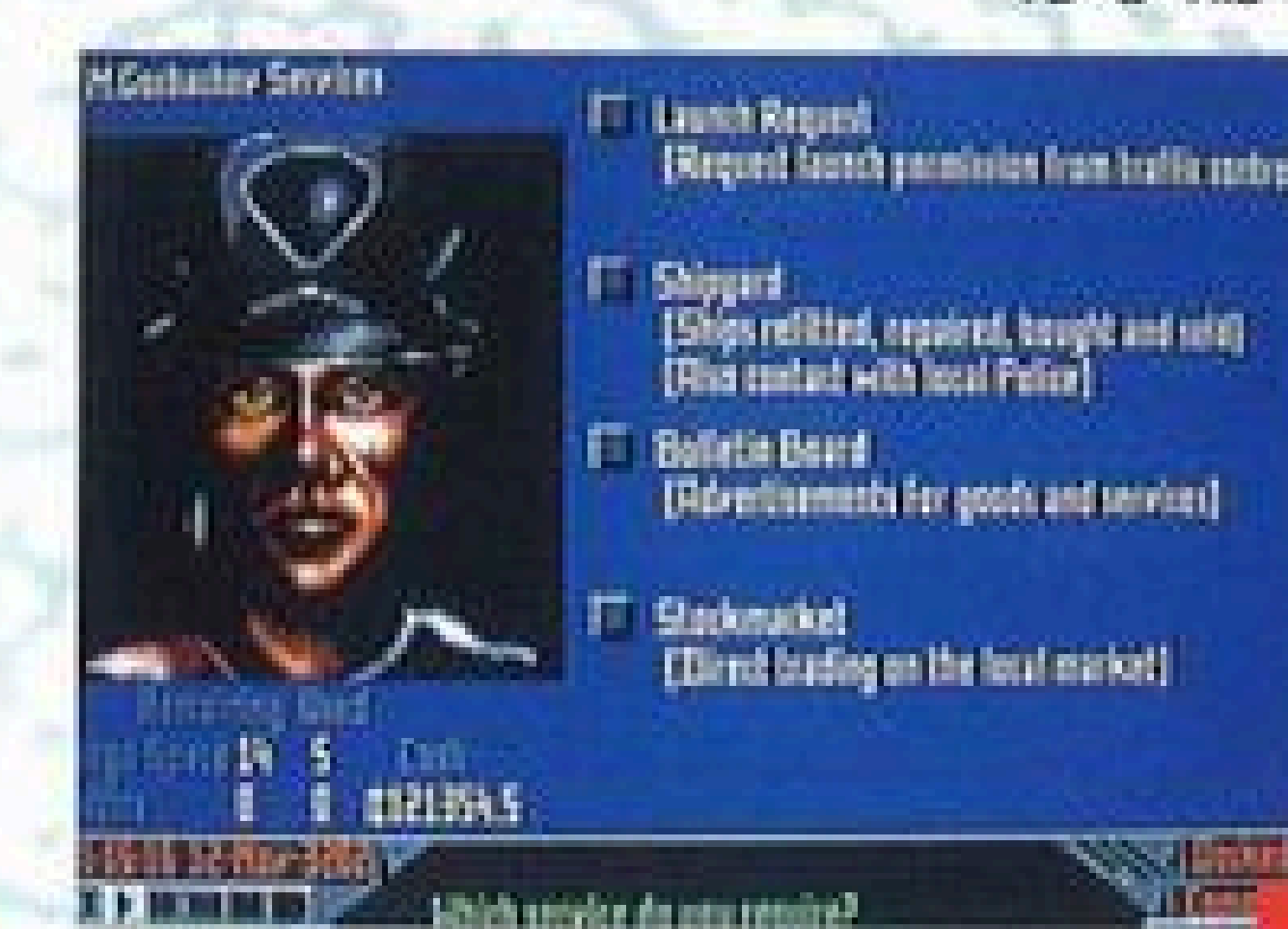
1 זוהי החללית הראשונה שלך - EAGLE. חללית לוחמה קטנה, חלשה וארוכת טווח - אבל זה מה שיש.



6 לא תוכל לעבוד לבד כל הזמן - קח לך צוות לעניין.



4 חשוב מאוד לשמור על מצבה הטכני של החללית - סן תתפרק לך באוויר... או בעצם בחלל.



2 מסך שתתרגל אליו - הקשר למחשב המרכזי של התחנה.

אוהב לשחק אותה?



נראה אותך מעיז ב-WIZ

הירחון למשחקי מחשב, שולחן, טלוויזיה, חפיקים ועוד.

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים, צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש כל חודש מחדש. מהר מאוד תלמד שהדקון לא נורא כל כך. לכל מערה יש פתח ויציאה ולכל משחק יש סוף והתחלה. רוצה טיפ מנצח לסיום??

עשה עכשיו מנוי וזכה בכרטיס חבר של WIZ המעניק הנחות ופרסים וויזיים לאללה.

מבצעים לחודש נובמבר
ברשת חנויות באג

20% הנחה למנויי WIZ
עם הצגת כרטיס חבר
תלוש זה מקנה הנחה של 20% בעת רכישת משחקי מחשב של באג או מיראג' ברשת באג בלבד. *יש למסור תלוש זה בזמן הקניה.

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114
טל': 03-5794711, 03-5702654
ברצוני לחתום על מנוי לוויז.
14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)
שילחו לי מתנה סמן X ליד בחירתך (מתנה אחת)

רשימת מתנות משחקים ל-PC

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> במלכודת הפיתוי | <input type="checkbox"/> אביש |
| <input type="checkbox"/> מאורת הדרקון 2 | <input type="checkbox"/> נער הסקייטבורד |
| <input type="checkbox"/> משימה כחלל 2 | <input type="checkbox"/> אלוף החלל 2 |
- (יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות)

- | | | |
|---|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> אני מנוי חדש/ה | <input type="checkbox"/> אני מחדש/ת | <input type="checkbox"/> הוראת חיוב בכרטיס אשראי: |
| | | וויזה / ישראכרט / דינרס (הקף בעיגול) |
| | | שם בעל הכרטיס: _____ |
| | | תאריך לידה: _____ |
| | | רחוב: _____ מספר: _____ |
| | | עיר: _____ מיקוד: _____ |
| | | טלפון: _____ מספר ת.ז. _____ |
| | | בתוקף עד: _____ |
| | | מספר כרטיס: _____ |
| | | חתימת בעל הכרטיס: _____ |
| | | הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית. |

ממזומן עכור 14 גיליונות.
ממזומן עכור 28 גיליונות.

- ואת זה בטח כבר הכנת.
- כוכבים - על הדרך מפורסם כוכבים שונים שלקחתם מספקת נקודות. סתם עוד משהו.
באמצע כל שלב הברבי תיכנס לחדר אימונים, שבו היא תקבל הוראות בנוגע לארבעת הצעדים שעליה לבצע במהלך תצוגת האופנה האמיתית. הליכה נכונה על המסלול היא אחד הדברים החשובים ביותר שדוגמנית צריכה לדעת, לכן שימי לב להוראות כדי שתוכלי ללכת נכון בתצוגה האמיתית. עיני כל הצופים נעוצות רק בך, יקירתי...
בסופו של כל שלב, תצוגת האופנה האמיתית תתחיל. כאן, עליך לשחזר כמיטב יכולתך את התנועות שלמדת במסך התרגול. על כל צעד נכון את תקבלי ניקוד ותראי שיש תמורה לסבל.
שיהיה לך בהצלחה, וזכרי - ככל שתצברי יותר נקודות, כך תסייעי לברבי להתקדם בסולם האופנה ולהפוך לדוגמנית צמרת. אני משוכנע שיהיו גם כמה פמיניסטיות שלא יאהבו את כל העיסוק הזה בדוגמנות ובהתייפויות - אבל זוהי (בדרך כלל) מדינה דמוקרטית, ואף אחד לא מכריח אף אחת לקנות אף משחק.

בכל מקום את נעה בדרך שונה: בהוליווד - במכונית ספורט פתוחה: בהואי - על סקטים (גלגיליות, מתקנת זוהרה, העורכת הלשונית): בוויז - על מגלשיים ובניו יורק - על אופניים. בדרך את תראי כל מיני חפצים ועלייך לאסוף אותם. לכל חפץ יש משמעות שונה:
תיקי קנייה - אם תראי תיק קנייה במהלך הנסיעה, איספי אותו, ואז תוכלי להיכנס לחדר ההלבשה. לפני הכניסה לחדר ההלבשה יופיע שער של מגאזין אופנה. נסי לזכור את שילוב הצבעים בשער ואת העיצוב שלו, מפני שאת תתבקשי להתלבש בהתאם לשער. אחד כך, תיכנסי לתוך חדר ההלבשה. הזמן שלך לא מוגבל, אז אל תמהרי, כאשר את חושבת שאת לבושה בהתאם לשער, לחצי על מקש ה-Enter כדי לבדוק את הבחירה שלך. על כל פריט שיתאים לשער, את תקבלי נקודות. לדוגמה: על התאמת הצבע הבסיסי מקבלים 50 נקודות, על התאמת צבע הנעליים מקבלים 50 נקודות וכו'.

מצלמה - אם תאספי מצלמה, תיכנסי לחדר האיפור. כאן שוב תראי שער של מגאזין אופנה, ואת תצטרכי להתאים את העגילים שלך, התסרוקת שלך והאיפור שלך אליו. על כל התאמה תקבלי נקודות

מאת: קובי קרלכך

BARBIE - SUPER MODEL

הוא משחק חדש של חברת HI-TECH. המשחק, כפי ששמו מעיד עליו, עוסק בדרכה של בובת הברבי לצמרת האופנה, והוא מיועד בעיקר לילדות שהדבר מעניין אותן. הגרפיקה והקול במשחק הם די מאכזבים, אבל העיקר במשחק זה הוא הרעיון. כדי לשפוט את המשחק טוב יותר, הייתי צריך לבקש את חוות דעתה של ילדה בת שש אך לצערי, אין לי אחות שאוכל לשאול, לכן תצטרכו להסתפק בדעתי המשוחרת. למרות הפנייה לבנות בכתבה, הרשימה מיועדת גם לבני המין הזכרי שימצאו בה עניין.

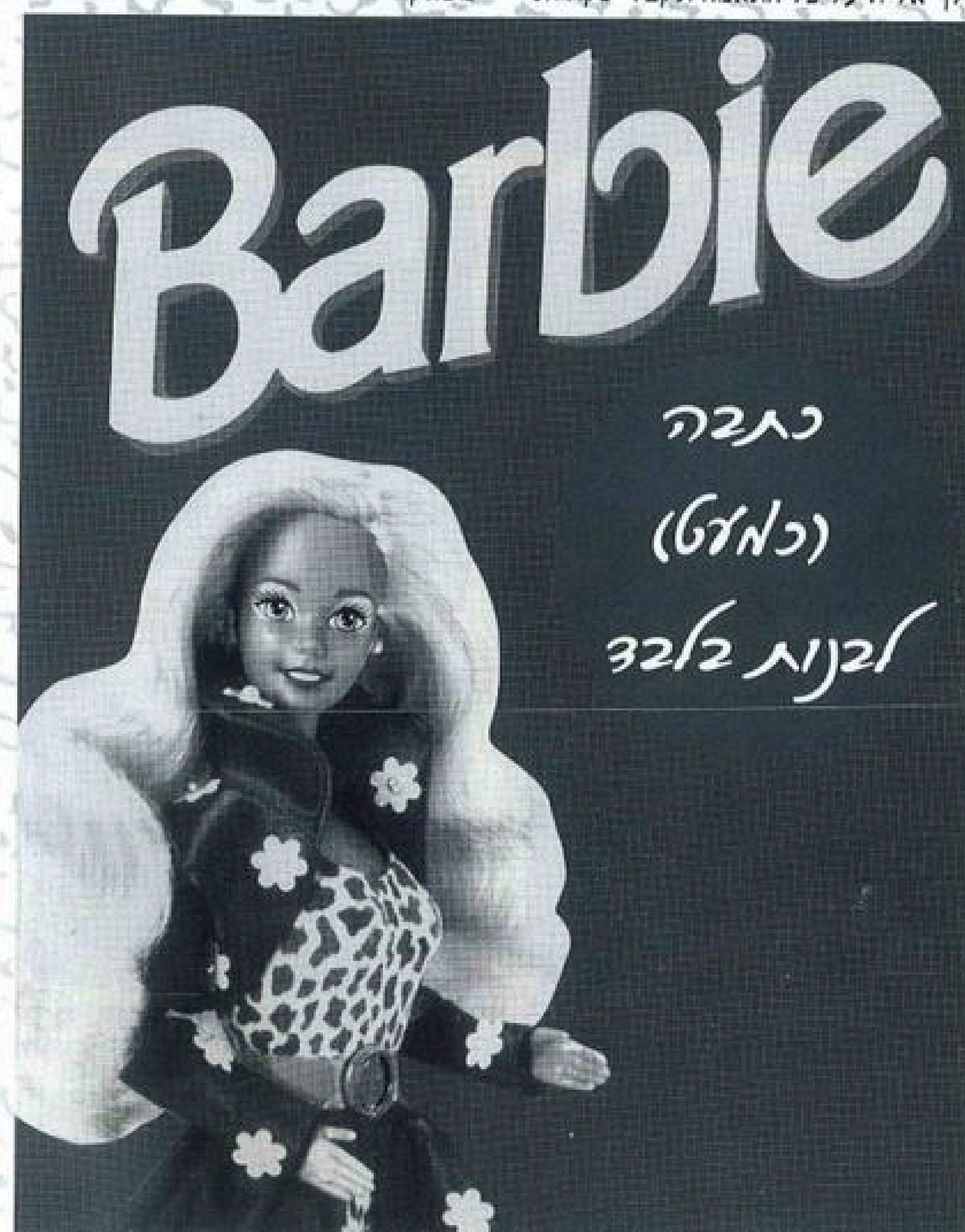
ובכן, בנות, במשחק זה אתן משחקות בובת ברבי שנתבקשה להשתתף בתחרות הבינלאומית לדוגמניות. קשה להאמין, אה? זהו אירוע האופנה הנוצץ ביותר של השנה - והמנצחת בו הופכת לאחת מן הדוגמניות המובילות ביותר בעולם. המבחן הראשון שלך בתור דוגמנית מתרחש בהוליווד, עיר הכוכבים. משם נעבור להוואי החמימה, ממנה לוויז הקריירה כדי לגלוש קצת ולבסוף נגיע לניו יורק, THE BIG APPLE, לאירוע המרכזי. כמו שאתן רואות, מצפה לנו עבודה קשה מאוד, אחרי הכל - מי אמר שלהיות דוגמנית זה דבר קל, אה? דוגמנית חייבת להוראות כל הזמן במיטבה, כי לעולם אי אפשר לדעת מתי יגיע פתאום צלם שירצה לצלם אותה. צריך גם לשמור על דיאטה, עור רענן ושיער מטופח, אבל עם העזרה שלכן, אני בטוח שהכל יהיה בסדר ושנעשה חיים משוגעים.

המטרה שלך במשחק היא לצבור כמה שיותר נקודות, כדי להתקדם בסולם האופנה ולהגיע לצמרת. כמו כן, עליך לסייע לברבי להתגבר על מכשולים ולדאוג שתגיע בזמן לתצוגות האופנה בדרך לפסגה, בזמן שעוברים דרך הערים הוליווד, הוואי, וויל וניו יורק, עליך לצבור כמה שיותר נקודות. צבירת הנקודות היא עניין פשוט, במיוחד לגערת זוהר כמוך.

ציונים

- | | |
|------------------|----|
| גרפיקה: | ★★ |
| קול (כרטיס קול): | ★★ |
| כיף: | ★★ |
| כללי: | ★★ |

שווה את המחיר? המשחק עצמו הוא לא מי יודע מה, אך איך אפשר לומר לא לחיוך של ילדה קטנה.





הכרטיסים

קול



אלקטרוניים - משטחים מחוברים דרך MIDI למחשב - ומשם הדרך לתהילה קצרה...

כיוון שאתם כבר מבינים שכרטיסי 8 ביט עומדים לחלוף מן העולם, הנה נסקור כרטיסי 16 ביט חדשים של Media Vision המתחילה לאחרונה להיות מוכרת גם בישראל.

Media Vision

Pro Audio 16 Basic

כרטיס קול 16 ביט בסיסי במחיר מדהים של 399 ש"ח כולל מע"מ. הכרטיס תואם לחלוטין ל-Sound Blaster 2/Pro (8 ביט), הוא כולל מעבד דיבור ורכיב המשמיע דיבור של קול אנושי, סינטיסייזר מתוצרת YAMAHA המאפשר לנגן דרכו בשיטת MIDI, ולהקליט מוסיקה מקורית איכותית 16 ביט, תוכנות נחמדות של מקסר אלקטרוני ותוכנות עזר נוספות.

Pro Sonic SCSI2/MCD/PAN

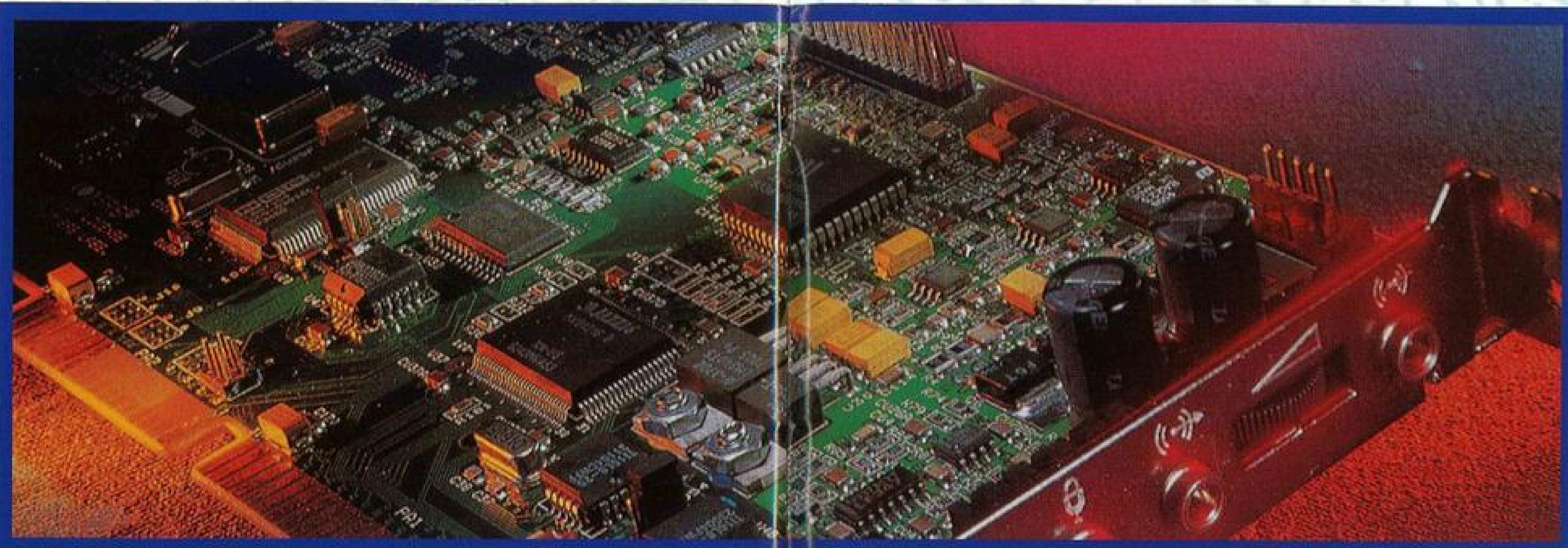
3 כרטיסי קול בעלי נתונים זהים לנתוני הכרטיס הקודם, הכוללים בנוסף בקר לכונן CD מסוג פנסוניק, מולטי CD או SCSI2.

Premium 3D

כרטיס קול חדש 16 ביט עם בקר לכל סוגי כונני ה-CD, הכולל גם מערכת SRS - טכניקת השמעה תלת-מימדית של קול, תוך שימוש בשני רמקולים רגילים! הכרטיס פועל עם כל תוכנה שהוא, כולל משחקים ולומדות קיימות ונשמע מדהים.

3D Pro

בנוסף לקודמו מן הדור החדש הוא מכיל סינטיסייזר 32 ערוצים מקצועי של חברת Korg, ותוכנה לזיהוי דיבור של החברה המובילה בעולם של Dragon System. נו, מה אתם אומרים? האוזניים הן הגבול...



להבין ולהיפך. כיום כלי נגינה רבים כוללים בתוכם ממשק MIDI - חיבור הנראה כמו שקע עגול עם 5 חריצים קטנים.

"או, קיי, הבנתי מה זה MIDI. יש לי אורגן בבית וראיתי שיש לו חיבור מתאים. מה עלי לעשות כדי להיות מלחין דגול?" ובכן, עליך לרכוש כרטיס קול - רצוי מאוד 16 ביט, מתאם MIDI העולה כ-200 ש"ח ותוכנה מתאימה. אנו נסקור בכתבה נפרדת את תוכנות המוסיקה הנפלאות הכוללות אפקטים רבים, אפשרויות אלתור אוטומטיות ואפילו הצגת תווי הנגינה על גבי המסך והדפסתם!

מדהים עד כמה קלה השליטה והיציאה בעזרת MIDI. אגב, אם נמצאת ברשותך אותה קופסה גדולה עם חבלים ארוכים הידועה בכינויה 'פסנתר', ניתן לרכוש מעין פס חיבור הנדבק מעל נקודת החיבור של מיתרי הפסנתר והמתחבר לממשק ה-MIDI, כך שניתן לחבר פסנתר מכני רגיל למחשב, "לקרוא" את המוסיקה, להקליט, להוסיף אפקטים ולעבד בכל דרך!

חברת רולנד מייצרת תופים

טעם וחפצו באיכויות גבוהות יותר של צליל. אחרי הכל, המוסיקה על גבי תקליטורי קומפקט דיסק רגילים מוקלטת באיכות של 16 ביט, אז מדוע שמשחקי מחשב, לומדות וכו' לא ישימיעו צלילים באיכות שכזו?

MIDI

הטכנולוגיה התפתחה ועלויות הייצור הוזלו. החברות החלו לייצר כרטיסי 16 ביט המאפשרים לשמוע מוסיקה 8 ביט ומה שנקרא "תאימות", אך בעיקר נועדו להשמעת מוסיקה 16 ביט ואפשרות הקלטת והשמעה עצמית של מוסיקה, קול ואפקטים באיכות גבוהה. כדי ליצור מוסיקה איכותית מקורית, החליטו יצרני כלי המוסיקה האלקטרוניים על שיטה בשם מידי (MIDI) המאפשרת, בעזרת מתאם אלקטרוני מסוים, להתחבר לכלי נגינה ומצד שני למחשב, ולשלוח בהלחנת המוסיקה בעזרת תוכנות מתקדמות.

מתאם ה-MIDI משול למעין מודם תקשורת, ההופך את האותות החשמליים שמוציא האורגן למידע, אותו יכול המחשב

ביט בכמה רמות, והיא תופסת נתח גדול מאוד מהשוק. לפי סקרים אמריקאים, Creative Labs שולטת ב-50% מן השוק האמריקאי, Media Vision ב-45% וכל השאר: Sound Galaxy, FX ועוד, תופסים יחד רק כ-5% בלבד.

מעניין לציין שלפי הנתונים מכרה Media Vision מתחילת 1994 פי 7 כרטיסי קול 16 ביט מכל המתחרים כולל Creative - יחד!

ביטים

כרטיסי הקול מחולקים לשני סוגים עיקריים: כרטיסי 8 ביט וכרטיסי 16 ביט. כרטיסי קול 8 ביט כגון Sound Blaster 2, Sound Blaster Pro ועוד, הינם כרטיסים הקיימים כבר שנים אחדות והפכו לשם דבר בתחום המשחקים והתוכנות הביתיות. כרטיסים אלו "מדברים" עם המחשב בקצב של 8 ביט ולצרכים של מוסיקה, דיבור או אפקטים למשחקים - הדבר היה סביר. במרוצת הזמן, ועם כניסת כונני ה-CD-ROM לחיינו, אנשים הפכו לאינני

פיצוץ) ודיבור - והחשוב יותר, הוא יכול להשמיע זאת בו זמנית.

Sound Blaster הפך שם נרדף לכרטיסי קול, אך גם כאן, העולם ממשיך בשלו. בשנת 1990 כמה חברה אמריקאית חדשה בשם Media Vision. החברה הוקמה במטרה להתחרות ב-Creative ובנוסף, הציבה לעצמה אתגר להיות המתקדמת ביותר מבחינה טכנולוגית, כל זאת במחירים השווים לכל נפש.

עד כאן שיעור הסטוריה קצר. בואו נראה מי נמצא איתנו כיום: Roland קיימת ועדיין הטובה והיקרה ביותר. Adlib כבר אינה קיימת - היא הפסיקה לפעול לפני כמה שנים, חזרה שוב עם כרטיס 16 ביט בשם AdLib Gold אך לא הצליחה. Creative Labs, בעלת שם המותג Sound Blaster, הינה החברה הגדולה בעולם בתחום, ומחזור מכירותיה עמד בשנת 1993 על 500 מיליון דולר, בעיקר בזכות מכירה עצומה של כרטיסי ה-8 ביט שלה - דגם 2 ודגם פרו. Media Vision, שמחזור מכירותיה עמד בשנת 1993 על 250 מיליון דולר, מייצרת רק כרטיסי 16

מאת: רוני טל

עד לפני כמה שנים הסתפקו משתמשי מחשב רבים במחשב עם צג VGA או SVGA, המאפשר תצוגה ברמה טובה של גרפיקה ומלל, אולם נושא הצליל הוזנח במקצת. אפילו בתוכנות לומדה הפונות לקהל צעיר אשר קיימות בישראל כבר 10 שנים, הסתפקו המתכנתים בכמה צרצורים או מנגינות הנשמעות כמו טון יחיד, ובוקעות מן הרמקול הפנימי של המחשב. רמקול זה לא נועד אלא להשמעת ה-BEEP המפורסם במקרה של תקלה... בין הראשונים שראו את החיסרון הגדול של מחשב ה-PC בתחום הצליל היתה חברת רולנד, יצרנית מובילה של כלי נגינה וסינטיסייזרים אלקטרוניים. רולנד ייצרה - כיאה לחברה מכובדת - כרטיס אלקטרוני המתחבר לאחת מתושבות ההרחבה במחשב ה-PC, ומאפשר להפוך את המחשב לכלי נגינה רב עוצמה, ולהיעזר בכוחו כדי לערוך מוסיקה. הבעיה היחידה היתה המחיר - \$700 ומעלה.

לפני 8 שנים קמה לה חברה קטנה, AdLib שמה, והחלה בשיווק כרטיס מוסיקה 8 ביט וכפי שהיו שאר כרטיסי ההרחבה באותה תקופה וגם רוב אלה שקיימים כיום, המתחבר למחשב כמו הכרטיס של רולנד. הכרטיס החדש היה פשוט יותר ואיכותי הרבה פחות, אך המחיר היה בהישג יד. AdLib פנתה לבתי תוכנה רבים למשחקים ולומדה בעולם, ושכנעה אותם להתאים את התוכנות לכרטיס שלה, כך שמי שירכוש את התוכנה הספציפית, יוכל לשמוע מוסיקה או דיבור מוקלט של ממש. הדבר הצליח יפה ואז קמו כמובן מתחרים.

לפני 6 שנים התפרסמה חברה סינטיפורית קטנה (אז...) ושמה Creative Labs. אנשיה עלו מייד על הבעיה הגדולה של כרטיס AdLib - היכולת להשמיע מוסיקה או דיבור - אך לא בו זמנית. החברה יצאה לשוק עם כרטיס שהוגדר ככרטיס קול מופוצץ ושמו באנגלית Sound Blaster, המסוגל להשמיע מוסיקה שנכתבה לכרטיס AdLib, אך יש לו אפשרויות נוספות. האפשרויות כללו אפקטים קוליים ולדוגמה קולות

יאיר יונה

■ מורטל קומבט

★ RAIDEN, השתגרות: למטה, למעלה ואז מהר למעלה. ירייה: למטה קדימה ואגרוף נמוך. טורפדו: פעמיים אחורה ואז קדימה, שלוש פעמים אחורה ואגרוף גבוה.

★ LIU KANG, בעיטה מעופפת: פעמיים אחורה, פעם אחת קדימה ובעיטה גבוהה. ירייה: אותו דבר כמו הבעיטה המעופפת אבל במקום בעיטה גבוהה צריך לעשות אגרוף גבוה. FINISH HIM: קדימה, למטה, אחורה, למעלה, ואז לחזור על הכל שנית.

★ GONI CAGE, שפגאט עם אגרוף: לעמוד קרוב ליריב ואז ללחוץ ביחד על הגנה, למטה, אגרוף נמוך. בעיטת צל: אחורה, קדימה ובעיטה נמוכה. ירייה: אחורה, קדימה ואגרוף נמוך. FINISH HIM: פעמיים קדימה ואז קדימה ואגרוף גבוה ביחד.

★ KANO, גלגול: קדימה, למטה, אחורה, למעלה, ירייה: ללחוץ על הגנה, להשאיר לחץ אחורה ואחר כך קדימה. FINISH HIM: לעמוד קרוב ליריב ואז ללחוץ אחורה, למטה, קדימה ואגרוף נמוך.

★ SUB ZERO, יריית קרח: כמו הירייה של ריידן. החלקה: למטה, להשאיר לחץ ובו זמנית אגרוף נמוך, בעיטה נמוכה והגנה. FINISH HIM: למטה, קדימה ואגרוף גבוה.

★ SCORPION, שליחת חבל: פעמיים אחורה ואגרוף נמוך. השתגרות מצד לצד: למטה, אחורה ואגרוף נמוך. FINISH HIM: לעמוד במרחק 2 צעדים מהיריב ואז ללחוץ הגנה, להשאיר לחץ וללחוץ פעמיים למעלה.

★ SONYA, ירייה: פעמיים אחורה ואגרוף נמוך. גשר: ללחוץ כמו ההחלקה של SUB ZERO. FINISH HIM: פעמיים אחורה, פעמיים קדימה והגנה.

רוני גלס

■ KEEN 6

★ F10 + W: להופיע בכל מקום.
★ F10 + G: בלתי פגיע.
★ F10 + D: לשחק DEMO.
★ F10 + V: רמת מהירות.
★ F10 + N: לעבור בכל דבר וללכת

לכל מקום גם בחלל.

עומרי מילר

■ יומו של הטנטיקל

★ כדי ליצור קשר עין עם וורן, צריך לצבוע את העץ שבחדר בצבע אדום ולשכנע את ג'ורג' וושינגטון שיכרות את העץ.

★ בכל זמן שהוא, המעבדה הסודית של ד"ר פרד נמצאת בשעון.

★ כאשר הטנטיקל הסגול חוזר מהעתיד ומכווץ אותך, צריך לעבור בתוך החורים של העכברים. החורים נמצאים בדלת שליד מכונית הממתקים.

★ כדי להשיג לוורן תחפושת של טנטיקל, הוא צריך לתת לבטי רוס את



התוכניות שלקחת מהמרפאה שבעתיד, ובטי רוס תעשה מזה דגל.

יובל

■ DUNE 3

★ אם תיקח פסילה (בצורת כובע) ותשמור, תוכל לטעון אחר כך את המשחק ולקחת את אותה פסילה שוב. תוכל לעשות זאת אין סוף פעמים ובכל פעם הפסילות שלך יעלו.

טל פרי-הר

■ DOOM

★ כדי להפוך לבלתי פגיע למשך כל זמן המשחק צריך לכתוב כל הזמן במהלך המשחק: IDDQD.

★ כדי לקבל חץ מורה דרך כתוב במהלך המשחק פעמיים: IDDT.

★ כדי לקבל את כל כלי הנשק ואת כל היריות שלהם כתוב במהלך המשחק: IDKFA.

★ בגרסת ה-SHAREWARE לא תקבל את רובה הפלומה ואת רובה ה-BGF9000.

★ כדי לעבור דרך קירות כתוב במהלך המשחק: IDSPISPOD.

אסף שרון

■ סאם ומקס

★ צריך להשתמש במקס על החתול שבכניסה למשרד.

★ בקרקס צריך לעלות על הסחרחרה ואחרי זה לדבר עם האיש שמפעיל אותה - הוא יתן לך כרטיס. לך

לאוהל החפצים האבודים ויתנו לך את כל החפצים שלך וגם מגנט בצורת דג.

★ באזור המסתורין צריך להיכנס למראה ולהשתמש במגנט. אם

מפעילים את המגנט האדום (רק את האדום) אפשר להיכנס לדלתות האדומות.

★ כדי להיכנס למסיבת הביגפוסים צריך ללכת לאחת

המסעדות, לדבר עם המוכר ולהגיד לו שמקס צריך

לשירותים. המוכר יתן למקס את המפתחות והוא ילך, רוץ

מהר ודבר עם מקס על המפתחות והוא יתן לך אותם.

לך לשומר המסיבה ותן לו את המפתחות. צריך גם להרכיב

תחפושת מהפיאה של הזמר, הפיגמה מהקרן של טריקסי

צוואר-ג'ירפה, זפת מהבריכה ושיער ממותר.

■ המכרה של החולנדי האבוד

★ כדי להיכנס למכרה אתה צריך מנוחה, מכוש, גפרורים ואת חפירה.

■ יומו של הטנטיקל

★ אחרי שמטפסים על העץ בג'ונגל צריך לעשן מריחואנה.

■ לארי 6

★ כדי להיכנס לרופא השיניים צריך לשים מטפחת על הראש ולדבר עם המזכירה.

■ אינדיאנה ג'ונס

★ כדי לעבור את התמנון באטלנטיס צריך לתפוס עקרב בתוך כלוב הצלעות ולזרוק עליו את העקרב.

■ GREMLINS II

★ אם תכתוב במסך הפסילה SINATRA תקבל 90 פסילות.

■ בייבי ג'ו

★ הקוד לשלב המערות: YOUPI.

שי גנור

■ WOLF 30

★ כשאתה רואה שעומד להיגמר לך הכוח לחץ ILM בו זמנית. הכוח יחזור ל-100% וגם היריות יחזרו ל-99%.

■ מורטל קומבט

★ SUB ZERO: הקפאה - למטה, קדימה ואגרוף נמוך.

★ ריידן: ברק - למטה, קדימה ואגרוף נמוך. שליחת צלצל - קדימה, אחורה ואגרוף גבוה.

אלון גושן

■ מורטל קומבט II

SHANG TSUNG:

★ כדור אש אחד: אחורה, אחורה ואגרוף עליון.

★ שני כדורי אש: אחורה, אחורה, קדימה ואגרוף עליון.

★ שלושה כדורי אש: אחורה, אחורה, קדימה, קדימה ואגרוף עליון.

★ FATALITY: ללחוץ בעיטה עליונה ולעזוב.

★ BABALITY: למטה, אחורה, קדימה, למטה ובעיטה עליונה.

★ FRIENDSHIP: אחורה, אחורה, למטה, בעיטה עליונה + אגרוף עליון.

★ SCORPION: למעלה, למעלה, שינוי צורה:

★ SUB ZERO: קדימה, למטה, קדימה ואגרוף עליון.

★ BARAKA: למטה, למטה ובעיטה נמוכה.

★ KITANA: הגנה, הגנה, הגנה.

★ LIU KANG: אחורה, אחורה, קדימה, קדימה והגנה.

★ REPTILE: למעלה, למטה ואגרוף עליון.

★ RAIDEN: למטה, אחורה, קדימה ובעיטה נמוכה.

★ JAX: למטה, קדימה, אחורה ובעיטה נמוכה.

★ MELINIA: להחזיק בעיטה גבוה ולשחרר.

★ JONNY CAGE: אחורה, אחורה,

למטה ואגרוף תחתון.

משה קונסטנטינופוליס

■ סים סיטי 2000

★ יש לשים תמיד אזורי תעשייה ליד המים ואזורי מגורים ומסחר בשטחים פנימיים בעיר.

★ אל תהסס לבנות דברים כמו PARK, SMALL PARK וכו'.

★ אל תבנה גן חיות, זה מברית אנשים. המשפט "פיל ברח מגן החיות" אומר לכם משהו.

★ בהתחלה חסוך בכבישים, זה יציל אותך מבעיות כספיות.

★ לעולם, אבל לעולם, אל תוריד תקציב בסעיף התנועה, ראה הוזהרת!

★ כביש מהיר מינימלי עם שתי יציאות וכניסות, יכול לפתור לך בעיות תנועה קשות. אל תגיד שלא ראית את הכותרת בעיתון: "נהגים חוסמים את הרחובות".

★ רכבת תחתית היא אידיאלית, אבל בלי הרבה סיבוכים - קו אחד או שניים מספיקים לעיר ממוצעת.

★ שני טרמינלי אוטובוסים שממוקמים בשני אזורי מסחר בשני קצוות של העיר, יעשו נפלאות.

★ נמלים-וגמל-תעופה משפרים את עירך רק ב-10,000 ומעלה.

★ לא כדאי לבנות תחנת נפט, את 200 המגאוות שבהם היא עדיפה על תחנת פחם תוכלו להשלים עם טורבינות רוח.

★ כדאי לבנות כביש מקשר לעיר אחת, רצוי לעיר הגדולה ביותר.

★ הכלא משפר את איכות המלחמה בפשע. רצוי למקם אותו רחוק מהעיר. אם אפשר בתוך אזור תעשייה.

רובן ויאיר

■ מורטל קומבט

★ ג'וני קייג': אם תהיה צמוד ליריב ותבצע את הסיומת של ג'וני קייג', תתלוש ליריב ראש אחד, אך אם

תבצע סיומת כפולה תתלוש את ראשו פעמיים. כאשר המחשב אומר לך

לחלל את היריב בצע את הסיומת, ואז עוד לפני שהוא מתחיל את הסיומת

בצע אותה שוב במהירות אדירה יצדק זה מאוד קשה לביצוע - אל תתיאשו, זה יצליח לאורך הדרך.

★ כדי להילחם ברפטייל התנאים הס: אתה צריך להילחם עם ג'וני קייג' ברמת מדיום ורק בשלב הפייט, אתה

צריך לנצח את היריב פעמיים בלי שהוא יגע בכך אף לא נגיעה קטנה, כשאתה עושה את הסיומת או תמשיך לבצע אותה בלי הפסקה ומהר מאוד.

★ אם לא הצלחתם לבצע את התרגילים התקשרו אלינו ונשמח לעזור. רובן, 07-416501, 07-420986.

אליקים אהרונ, רחובות

■ DOOM

★ אם תכניסו את הקוד הבא בצורה נכונה, תופיע הודעה מתאימה בצד שמאל של המסך:

★ IDSPISPOD - מעבר דרך קירות. בזמן שאתם מפעילים את הקוד הזה לא תוכלו לאסוף שום דבר.

■ עולם אחר

★ מסך אחרון - LFCK.

★ מסך שני - HTDC.

★ מסך רביעי - TFFB.

■ WOLFENSTEIN 3D

★ אם לוחצים על L+M+I מקבלים את כל התחמושת וגם 100% בריאות, אבל הקוד מאפס את הנקודות.

■ מורטל קומבט

★ מכות הסיום:

★ SUB ZERO - קדימה, למטה, קדימה ואגרוף גבוה

★ ג'וני קייג' - 3 פעמים קדימה ואגרוף גבוה.

■ אבודים בזמן

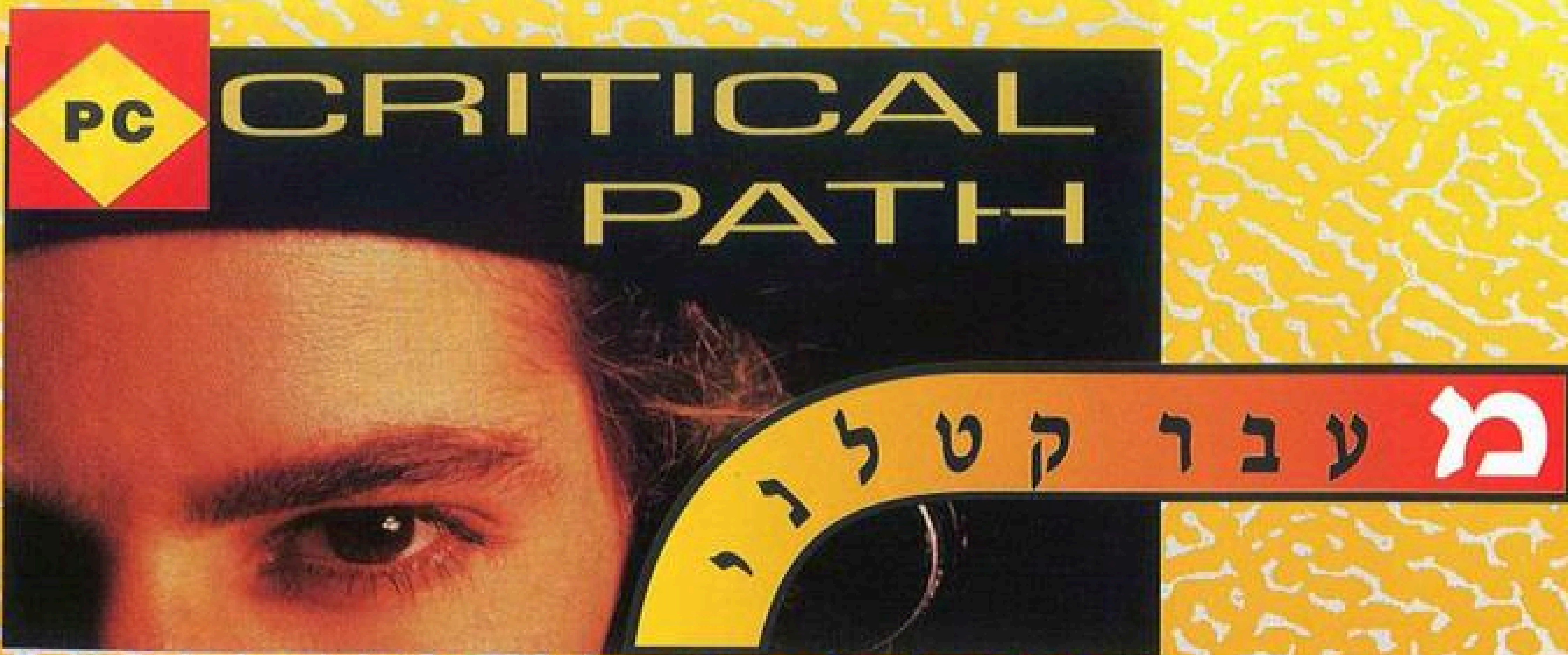
★ כדי להרוג את יארלאס צריך לתת לו את הפרח שמצאת בשק, וכך תגמור את המשחק.

■ קוראים רחמנים!

מי כמוכם יודעים כמה אנחנו אוהבים את הטיפים שלכם, וכמה אנחנו שמחים לקבל כל מכתב וגלויה עם עוד טיפ או שניים, או עשרים. אבל בקשה לנו אליכם:

די מורטל קומבט! מספיק!

אנשים שבים ושולחים אלינו טיפים שכבר פורסמו בעבר, וזה פשוט סותם את המדור המסכן. לכן נשמח אם תפסיקו בינתיים לשלוח אלינו טיפים למשחק הפופולארי, ותתרכזו בפיצוח משחקים אחרים.



החידוד בו נתקלנו עד היום, שיכול לרוץ על מחשבי מקינטוש ועל מחשבי PC, ולכן זו יכולה להיות מתנה נפלאה לבעלי מקינטוש. לסיכום, "CRITICAL PATH" הוא משחק ברמה גבוהה אמיתית, לא קל בכלל ויכול לספק לכם שעות של משחק והנאה (כל זאת תוך צפייה בסרט איכותי והאזנה לצלילי סטריאו) - אתם מוזמנים לנסות ולעבור את המעבר המאוד מיוחד הזה.

ציונים

סוג משחק: אינטראקטיבי

גרפיקה: ★★★★★

צליל: ★★★★★

כיף: ★★★★★

כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? 5 כוכבים זאת לא תשובה ברורה מספיק?

דרישות המערכת

שימו לב! משחקים מסוג זה דורשים מערכת חזקה ולכן בידקו היטב אם המערכת שלכם מתאימה:

מערכת מינימלית: 386DX, Super VGA, 4MB זיכרון, 11.7MB פנויים בכונן הקשיח, כרטיס קול 8 ביט, CD-ROM Windows-1.

מערכת רצויה: 486 ומעלה, כרטיס מאיץ (16 מיליון צבעים), 14.4MB פנויים בכונן הקשיח, 8MB זיכרון ו-CD-ROM בעל מהירות כפולה.

(מסרה משותפת תמידית לכל המופרעים נפשית באשר הם...)

אתה משגיח מחדר הבקרה על קאט הנמצאת בחוף, באמצעות מסך המוניטור המחובר למספר מצלמות שהוצבאו בשטח. לך אין שליטה על המסך וזווית הראייה שלך משתנה בהתאם למשחק והדבר מקנה לך לעתים אפשרות לראות מראש סכנות או דברים שיכולים לעזור לך ובייחוד לקאט. מחדר הבקרה נמצאים גם מספר כפתורים המחוברים לאזורים מסוימים באי, ואשר הפעלתם על ידי הקוד הנכון (שיסופק על ידי רמזים או חשיבה מצידך) יחלצו את קאט מסכנות האוי.

עוד משהו קטן: באי נמצאים גם יצורים דמויי אדם שהם כנראה תוצאתם של ניסויים גנטיים שנערכו באי. הם לא בדיוק באים לעזרת שניכם. להיפך.

הגרפיקה במשחק עשויה למעשה מתמונות מסך בחדר הבקרה ומסרטים שנראים במוניטור ובגודל של בערך שליש ממסך מחשב. הסרטים הם מקצועיים והופקו כמו סרטים אמיתיים (במאי, תסריטאי, צלמים, שחקנים וכל השאר). כך למעשה יכול המשחק להיחשב כסרט אינטראקטיבי - אתה הוא זה שמשפיע על מהלך הסרט.

הצלילים במשחק הם פס הקול של הסרט המורכב מדוברים, אפקטים ומוסיקת רקע מתאימה שחופרת במוחך למשחק - בקיצור, ברמה גבוהה מאוד.

אחד הדברים המעניינים של המשחק הוא ההתחשבות במשאבי המחשב שלכם - אם יש לכם מאיץ גרפי ריכוזי 16 מיליון צבעים - המשחק ינצל את הכרטיס הזה עד תומו, וכך תוכלו לראות סרטי באיכות מדהימה. אם לא - לא נורא, המחשב יסתדר.

עוד נקודה חשובה - זהו המשחק

מאת: שחקן-בן-צור

לפני מספר גיליונות הבאנו סקירה נרחבת על משחק בשם "פרויקט איש המסע". באותו משחק ציינו שתי עובדות חשובות - הראשונה, שאפשר לעשות משחק המשלב גרפיקה של Super VGA עם מהירות ואיכות ועל CD-ROM (כמובן) - עובדה, והשנייה, הנבואה שלנו כי זהו רק משחק ראשון מתוך "גשם" של משחקים דומים.

היום אפשר להגיד כי "גשם" לא יגיע - "מבול" זו הגדרה טובה יותר. בגיליון זה אפשר למצוא עוד כתבה על משחק CD-ROM בשם "QUANTUM GATE" הנכנס גם הוא לקטגוריה זו.

"CRITICAL PATH" משתמש בטכנולוגיה הנקראת Quick Time הלוקחה ממחשבי המקינטוש, פיתוח זה מאפשר להריץ סרטים בצבע מלא ובמהירות טובה ולמחשבי 386DX ומעלה. סרטון כזה תופס, כמובן, מקום רב ולכן הוא מופץ על תקליטור בלבד.

המשחק מתרחש אי שם בעתיד הקרוב, 90 מאוכלוסיות העולם מתה עקב מלחמת עולם שלישית בה השתמשו בנשק ביולוגי. נשארנו מספר קבוצות מחתרות אשר השתלטו על מאגרי הנשק הצבאיים, והמתכשונות מקומות בהם יוכלו להשתקע ולהקים חיים חדשים.

אתה (אין לא...) מצטרף למשחק כטייס מסוק אפצ'י אשר נאלץ לבנות נחיתה אונס עם השותפה שלך לטייס, בחוריה בעלת כישורי רמבו בשם קאט. עקב תקלה במסוק, המסוק השני שהיה איתכם נפגע לפתע מטיל קרקע-אוויר ששובר מהאי עליי נחתתם. אתה וקאט משתלטים על חדר הבקרה באי, שהיה שייך כנראה למטווח המנסה להשתלט על העולם

הרפתקה

זו גם "קולנוע תת-ימי", והכניסה לתוכו מאפשרת צפייה בסרטים קצרים עם צלילים על נושאים שונים, כגון: כריש לבן תוקף או דולפינים משתעשעים וכו' - וזה באמת משהו מדהים.

"הרפתקה תת-ימית" מלווה במוסיקה ודיכוב בעברית לאורך כל זמן הפעלתה, וגם כל הכיתובים הם בעברית, לכן גם האחים הקטנים יכולים ליהנות ממנה.

המידע שאפשר לשאוב מהרפתקה זו הינו שימושי מאוד לכל רמות הידע, וגם אינו מורכב או מסובך מדי. במקרה הגרוע, מה שתקלטו טוב לידע כללי ותוכלו להרשים את החברים, באיזו אמירה לא קשורה על חיי המין של התמנון בים האדום.

לסיום, אזכרה: שימו לב לדרישות המערכת הרשומות מטה. עקב האיכות הגבוהה של הלומדה, מחשבים או צגים חלשים לא יוכלו להריץ אותה ולכן רצוי שתבדקו אם המערכת שלכם מתאימה.

דרישות מינימום

מחשב: 386SX

זיכרון: 1MB

מסך: VGA

דרישות רצויות

מחשב: 386DX ומעלה

זיכרון: 2MB ומעלה

מסך: SVGA

כרטיס קול (תואם SOUND BLASTER)

עכבר

ציונים

סוג: לומדה

גרפיקה: ★★★★★

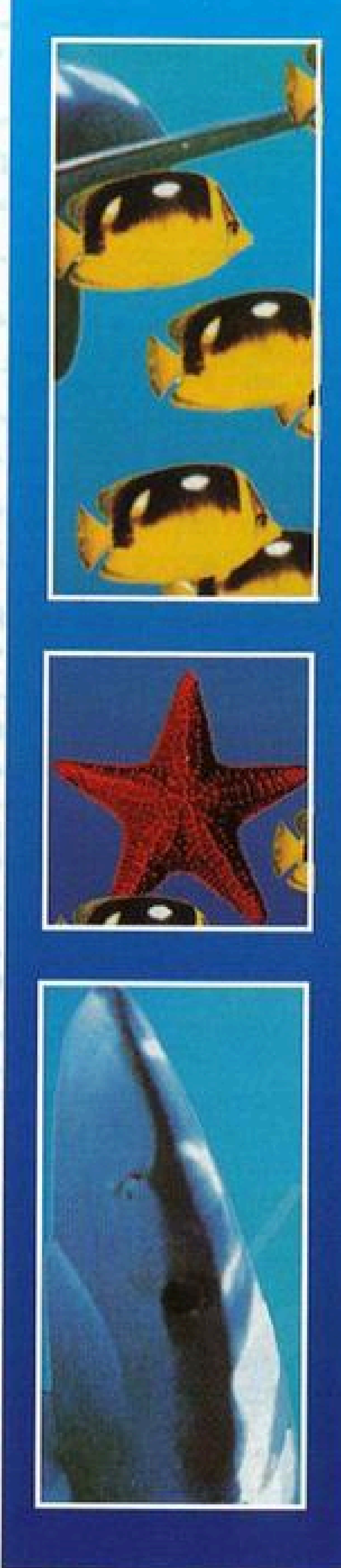
צליל: ★★★★★

כיף: ★★★★★

כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? תגידו להורים שזה חינוכי אז זה שווה!

תת-ימית



מאת: שחקן-בן-צור

אם חשבתם שלא תצליחו "לסחוט" מהמחשב שלכם יותר ממה שהצלחתם עד עכשיו, נסו להתקין את הרפתקה תת-ימית - 12 מנהבייט של אנציקלופדיה תת-ימית מלאה הכוללת סרטים, הסברים מפורטים ותמונות, כל זה בגרפיקת SVGA - 256 צבעים.

הלומדה "הרפתקה תת-ימית" היא למעשה אנציקלופדיה המיועדת לגילאי 10 ומעלה אשר רוצים, או צריכים, מידע על חיות ים מסוגים שונים (יונקים, טורפים ואחרים).

"הרפתקה תת-ימית" מציגה בפני המשתמש מספר דרכים ללימוד החיות הללו:

הדרך הראשונה היא בעזרת הצגת מידע באופן שוטף ב-"מעבדה התת ימית". במעבדה זו מוצג בגדול נושא הלימוד וכריש לבן, תמנון, סרטן וכדומה), כאשר לחיצה על כל אחד מאיבריו תציג בחלון הטקסט מידע והסבר מקיף מאוד על אותו חלק. כמו כן, אפשר לראות את אותו איבר מקרוב, או חלקים פנימיים של אותו יצור.

אפשר גם לקבל מידע תוך כדי שימוש במשחקים שונים כגון "מי אני?" שם צריך להתאים את היצור לשם על המסך.

יש גם משחקון סימפטי הנקרא "מה אני אוכל?" כאן מוצגת חיה במרכז המסך ועל השחקן לנחש איזו חיה אחרת מהווה "אוכל" לחיה במרכז.

עודו עורדו "חפש אותי": חלק מהיצור מוגדל פי 50 ועל השחקן לנחש באיזו חיה מדובר. מספר החיות במשחק הוא רב ולכן מספר האפשרויות הוא גדול.

לאחר המשחקים הללו יכול השחקן לבקר באקווריום, שם הוא "מסתובב" במבוך תת-ימי בו בכל פינה מסתתר נושא. לחיצה על הנושא תביא אותו לקבלת מידע (בין הנושאים: החוף, דגים מזוהים וטורפים), אם רוצים קצת הנאה בחלק זה, אפשר לשחק ב-"חפש את האוצר" ואז זמן השיטוט מוגבל בשניות חמצן.

אופציה נוספת היא "סיור תת-ימי" שם אפשר לקבל מידע על קבוצות של חיות ים וכגון טורפים, יונקים, זוגות מזוהים ושאר יצירות מימיות).

כל המידע שהוזכר קודם מובא בתמונות מ-ד-ה-י-מ-ו-ת, באיכות של SVGA, 256 צבעים (אם יש באפשרותכם).

את החלק הטוב שמרנו לסוף - יש בהרפתקה

בטחובו

משחק גדול לקטנים



לאחר שחילצת כל אחד מהגורים, עליך להביא אותו בחזרה למיסי, בדרך שהיא הצופת מכשולים לא פחות מהדרך דרכה באת.

אלו הם ארבעת החלקים והמכשולים שיש בהם:

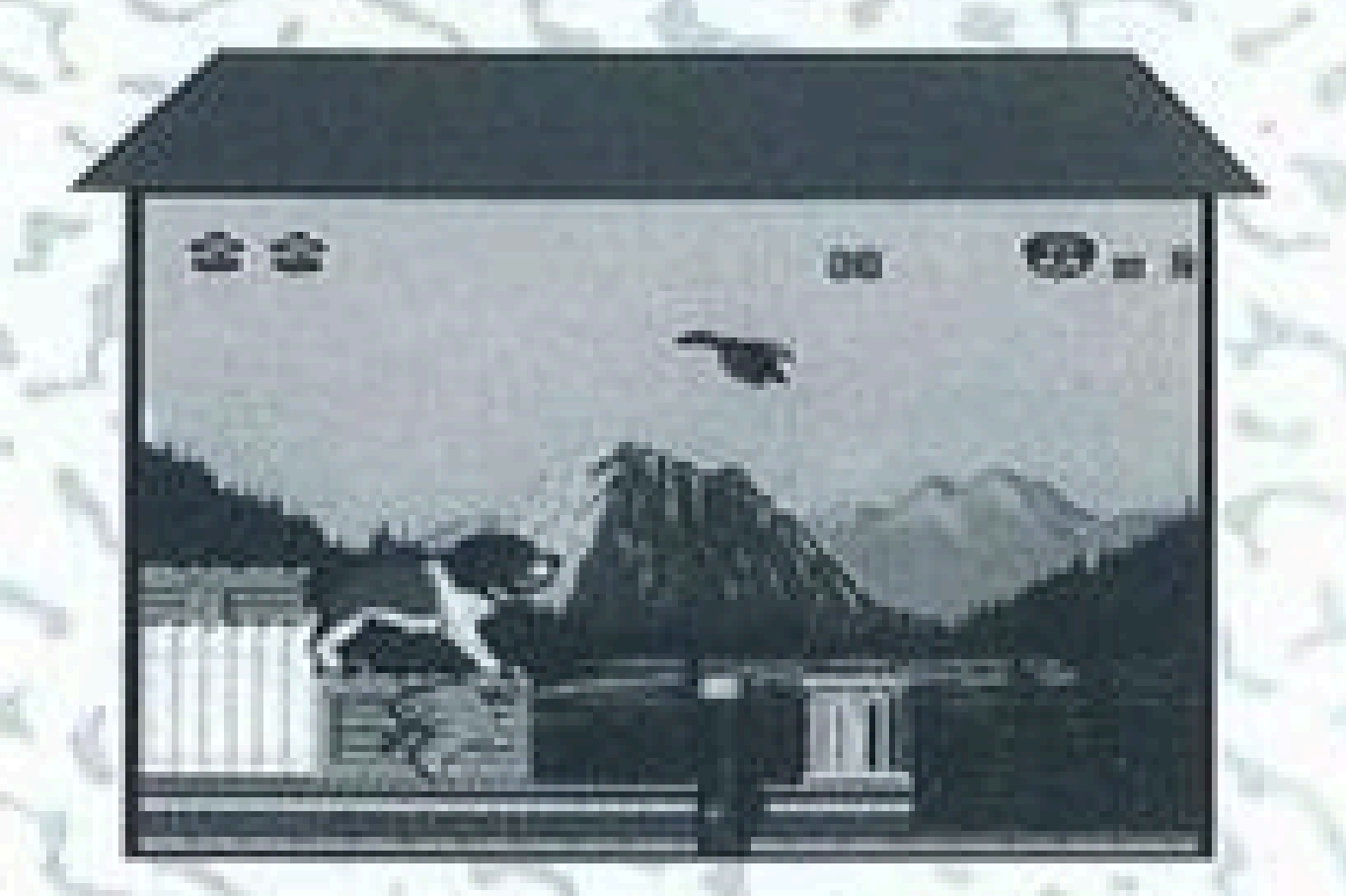
הפרברים - היוזר מהפודל המעצבן, מהחול הפרוע, מהתפוחים שנופלים מהעצים ומהנער המגשש שנוסע על הסקייטבורד. היוזר בייחוד מהזקן הרשע שמנסה לתפוס כלבים משוטטים.

הפארק - כאן עליך להסתדר עם סנאים נבזיים וציפורים מרגיזות, וכמו כן עם מציקים למיניהם - כולל עם תופס הכלבים הארוך.

האגם - נסה לעבור את הדוברמנים העצבניים והציפורים המציקות, כאשר אתה מתמרן דרך הנמלים והמפרצים השונים. גם כאן, כן כן, היוזר מתופס הכלבים...

הערבה - אף אחד לא מבין איך הבן האחרון של בטחוב הצליח להגיע לשם, אך בכל מקרה, עליך להיוזר כאשר אתה מחפש אותו דרך הצוקים, תוך כדי התחמקות משומר הפארק וחיות טורפות. אפילו תופס הכלבים לא הגיע עד לכאן. כאשר תסיים את השלב האחרון, האיחוד יושלם והמשפחה תהיה שוב ביחד.

הגרפיקה במשחק היא סבירה ויחסית למשחקים מהסוג הזה, וברקע שומעים את המוסיקה מהסרט. המשחק כולו הוא חביב, אך הוא מיועד בעיקר לילדים קטנים. מקווה שתצליחו להציל את הקטנים והשובבים של בטחוב.



מאת: קובי קרלכך

לפני שאתחיל לדבר על המשחק עצמו, הציתי לפתוח בהצהרה קצרה: המשחק בטחוב מיועד בעיקר לקוראים היותר צעירים, ולכן הקוראים האחרים יכולים לעבור לכתבה הבאה, אם המשחק נראה להם פשוט מדי או שהנושא נראה להם ילדותי מדי, מי אמר שעתיד וויז לא דואג לקוראים הצעירים, האז?

ובכן, עכשיו, לאחר שהבהרנו נקודה חשובה זו, הבה נעבור לפתיחה השגרתית: כולכם בוודאי מכירים את בטחוב, גור הכלבים הקטן והתמים למראה מסוג סאן ברנרד, שגדל למימדים עצומים (כיאה לכלב מסוג סאן ברנרד), והטביע את חותמו על חייהם של בעליו ועל מראה ביתם. כמו לכל גור כלבים גם לבטחוב יש תחביבים רבים, כגון: לעיסת נעליים (ועדיף מעור) ורהיטים (ועדיף מבר עם מילוי פוך), הזלת דיר בכל מיני מקומות בבית, לכלוך השטיחים והקירות בכוז (תוך יצירת צורת כפות רגליים) וכיוצא בזה.

ובכן, הכלב בטחוב זכה להצלחה קולנועית גדולה, דבר שבא לידי ביטוי בהוצאת סרט המשך - "בטחוב 2". עתה הוא מגיע גם אלינו, משתמשי המחשב האישי, במשחק חדש מבית חברת HI-TECH.

במשחק החדש שיוצא לשוק, עליך לעזור לכלב בטחוב, למצוא את גוריו האבודים. למי שלא יודע, בטחוב הקים משפחה ונולדו לו ארבעה גורים חמודים

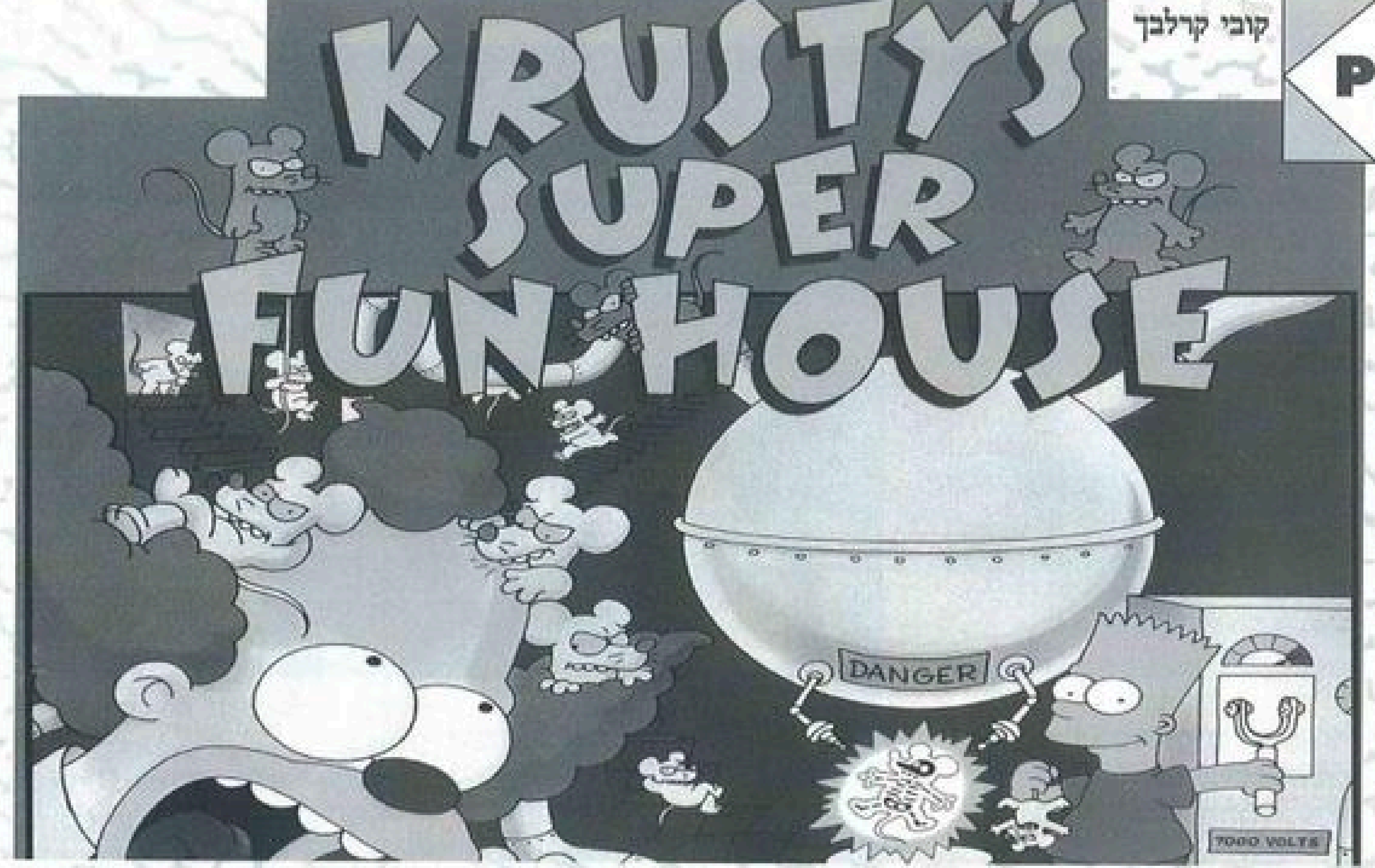


ציונים

- גרפיקה: ★★★★★
- קול (וכרטיס קול): ★★★★★ וחצי
- כיף: ★★★★★ וחצי
- כללי: ★★★★★ וחצי
- שווה את המחיר? אולי, אבל רק לילדים!



מאת: קובי קרלכך



לסיים את כל החדרים באותו אזור. בחדר הזה אין עכברושים. כל מה שעליך לעשות בו, הוא למצוא את אבן הקסם, שתחזיר אותך למסדרון הראשי, שממנו תוכל להמשיך לאזור הבא. עכשיו, לאחר שאתם מצוידים בכל המידע הדרוש, אני מאחל לכם הצלחה רבה ומקווה שתצליחו להציל את ביתו של קראסטי.

ציונים

- גרפיקה: ★★★★★
- קול (וכרטיס קול): ★★★★★ וחצי
- כיף: ★★★★★ וחצי
- כללי: ★★★★★ וחצי
- שווה את המחיר? קשה לקבוע. המשחק מיועד בעיקר לילדים ואני לא יודע אם הוא ימצא חן בעיני כולם. חוץ מזה, הוא חוזר על עצמו.

אני לא זוכר אם סיפרתי לכם פעם עד כמה אני שרוף על משפחת סימפסון, אבל אני באמת מעריך מושבע של הסדרה הטלוויזיונית השנונה והמצחיקה הזו.

עכשיו, מעבר לסימפסונים המוקרנים בטלוויזיה לשביעות רצוני, חזרה למרקע עוד תוכנית מופלאה שהיתה ונעלמה: "שפץ ביתך". אני מנצל במה זו כדי לשלוח אתכם לצפות גם בה. תראה, אתם עוד תודו לי! (יום חמישי, 19:00, ערוץ 2) ניר

והרבה, אשר לשאר היצורים: הנחשים המחייכים שזוחלים על הרצפה ויורקים עליך כדורי ארס, החזירים הוורודים שמעופפים מעליך ומנסים להתיישב עליך ולא נשמע נוח כל כך, החי-זרים שיוזרים עליך קרני לייזר והציפורים הענקיות שמעופפות בחדר ומנסות להתקיף אותך עם המקור שלהן - קראסטי יראה להם איך נהנים על ידי העפת עוגות רפרפת עליהם. הייתי מאחל לכם הצלחה ושולח אתכם לשחק במשחק, אבל לפני זה רצוי שתכירו את ביתו של קראסטי, כי זהו מקום ענקי ממש ואפשר בקלות ללכת בו לאיבוד. בית השעשועים של קראסטי מורכב מ-5 אזורים, כאשר בכל אזור יש עד 14 חדרים. בתחילת המשחק, אתם נמצאים במסדרון הראשי. כל אחת מן הדלתות במסדרון מובילה לאזורים 1 עד 5, ובתוך כל אזור כל דלת עץ מובילה לחדר אחר. עליכם לגמור את כל החזורים באותו אזור כדי שהדלת לאזור הבא תיפתח. אתם יכולים לשחק בחדרים שבכל אחד מהאזורים באיזה סדר שתמצאו. אולם, ישנם מספר חדרים שחסומים או שהכניסה אליהם היא דרך מעבר סודי שאינו נראה לעין. הכניסה אליהם תתאפשר על ידי בעיטה בלבנת הקסם הנמצאת בחדר אחר באותו אזור.

כאשר תסיים חדר מסוים על ידי לכידת כל העכברושים בתוכו, תוכל לחזור למסדרון של האזור ממנו באת, ואם תראה שהדלת שממנה נכנסת נעולה במנעול כסף, זה סימן שסיימת את אותו חדר. ישנה דלת אחת במסדרון שתמיד נעולה במנעול זהב - כדי לפתוח את הדלת הזו, אתה חייב

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
הוא משחק חדש בכיכובו של קראסטי, הליצן המשוגע ממשפחת סימפסון. המשחק מיועד בעיקר לילדים, אך הוא יכול להתאים גם לאנשים טיפ טיפה יותר מבוגרים. רובכם בוודאי מכירים את קראסטי, אך בשביל אלה שלא מכירים אותו, אתאר אותו בקצרה: קראסטי הוא הליצן שמופיע בסדרת הטלוויזיה "משפחת סימפסון", והוא גיבורו הגדול ביותר של בארט סימפסון, כוכב הסדרה. הוא מופיע על פוסטרים, חולצות, משחקים ועוד דברים רבים, ותוכניתו היומית זוכה לפופולאריות עצומה בעיר ספרינגפילד, בה מתרחשת הסדרה. אה, הוא גם רוח, מצחיק אבל גם וולגארי והוא אפילו יהודי כפי שהוצג בכמה פרקים.

ובכן, ילדים, קראסטי הליצן נמצא בצרה הגדולה ביותר שפגש בימי חייו (אולי חוץ מהפעם, בה ראשו הוטח בקיר, או מהפעם בה שבר את ליבו של אביו המסכן) - עכברושים וכל מיני יצורים מזוהים פלשו לבית השעשועים שלו, והוא אינו יודע מה לעשות. הוא זקוק לעזרתכם כדי לגרש את היצורים שחדרו וקנו להם אחיזה בנחלה הפרטית שלו.

אתם נזעקים למשחק כדי להציל את קראסטי האומלל ואובד העצות כדי שהוא, וכמובן בארט יהיו שוב מאושרים. כל מה שעליכם (או על קראסטי שאת דמותו אתם מגלמים) לעשות, הוא להביא את העכברושים למלכודות על ידי הזזת לבנים, חיבור צינורות, מציאת דלתות סודיות, הריסת הקירות והרצפה ובקיצור, ליהנות



הארסנל הענק של הקיסרות, האויבים היו כל הזמן עולים עליך, בצורה מגוחכת, מבחינה מספרית.

בסיבוב הזה, לא תהיה לזה הרבה משמעות, לכן בכל המשחק אתה אף פעם לא תמצא את עצמך באי שוויון מנוחך מול האויבים. לא הפעם.

במקום זה, המטרות הראשונות והמשניות, יוצרות מצב בו אתה תהיה עסוק מדי בבדיקות של חלליות מסע, תפיסת מעבורות לפני שהן נכנסות למהירות על ומסתלקות מהסביבה, נטרול משחתות חלל והגנה על דיפלומטים, לפני שתתחיל להיות מודאג מהתקרבותן של חלליות Y-WING (כבדות, אך מחומשות היטב), X-WING (נכה-נכה), A-WING (לא כל כך זהירות) ופיראטים (ברווחים יושבים). יש כל כך הרבה מה לעשות וכל כך הרבה חלליות הצצות מכל פינה, שכל מה שנותר בכדי להישרד הוא לנהל בצורה מקצועית את התקפותיהם של בני קבוצתך בזמן שאתה בורח משם. קשה לעשות, אך כיף גדול לנסות.

לעומת זאת, TIE FIGHTER אינו קשה כל כך כמו X-WING. למעשה, זו לא הדרך הנכונה לתאר את המשחק; אולי הוגן יותר להגיד שהוא לא כל כך "חסר סיבה" כפי ש-X-WING היה. המשימות עולות בצורה מאוזנת ואתה לא נתקע לשבועות שלמים במשימה מסוימת, אשר מהווה רק פרט שולי במזימה הקוסמית. בסך הכל, כפי שצינתי כבר, המשחק TIE FIGHTER הוא משחק מאוזן להפליא.

זהו מוצר שובר קופות של LUCASARTS, בעל תקליטון נתונים מפוצץ עם מחיר סביר. כמובן, המשחק קיבל טיפול כולל של גרפיקה, שהשמיט ממנו את כל הקטעים המעצבנים והמביכים ובאופן כללי צמצם אותו. נכון גם שאתה משחק כאן את החבר'ה הרעים לשם שינוי - וזה מהווה כאמור חידוש משמעותי, אבל למרות זאת, TIE FIGHTER הוא בן נאמן למשפחה, אך, ללא ספק, זוהי גם הסיבה שהוא משחק כל כך מעולה. למשחק TIE FIGHTER יש את אותו "דבר", אשר החזיק אותך לשחק את X-WING עד הסוף המר, ואז לעבור ל-B-WING. פשוט אי אפשר להתנתק ממנו. אם אתה הולך להשקיע, המשחק TIE FIGHTER שווה כל אגורה.



כאשר אתה מתקרב לחלליות אם - בהן הפירוט הוא מרשים, אך לא מרעיד אדמה. בנוגע לחלליות קטנות, הן זזות כל כך מהר שיש לך רק כמה שניות להביט בהן בכל מקרה.

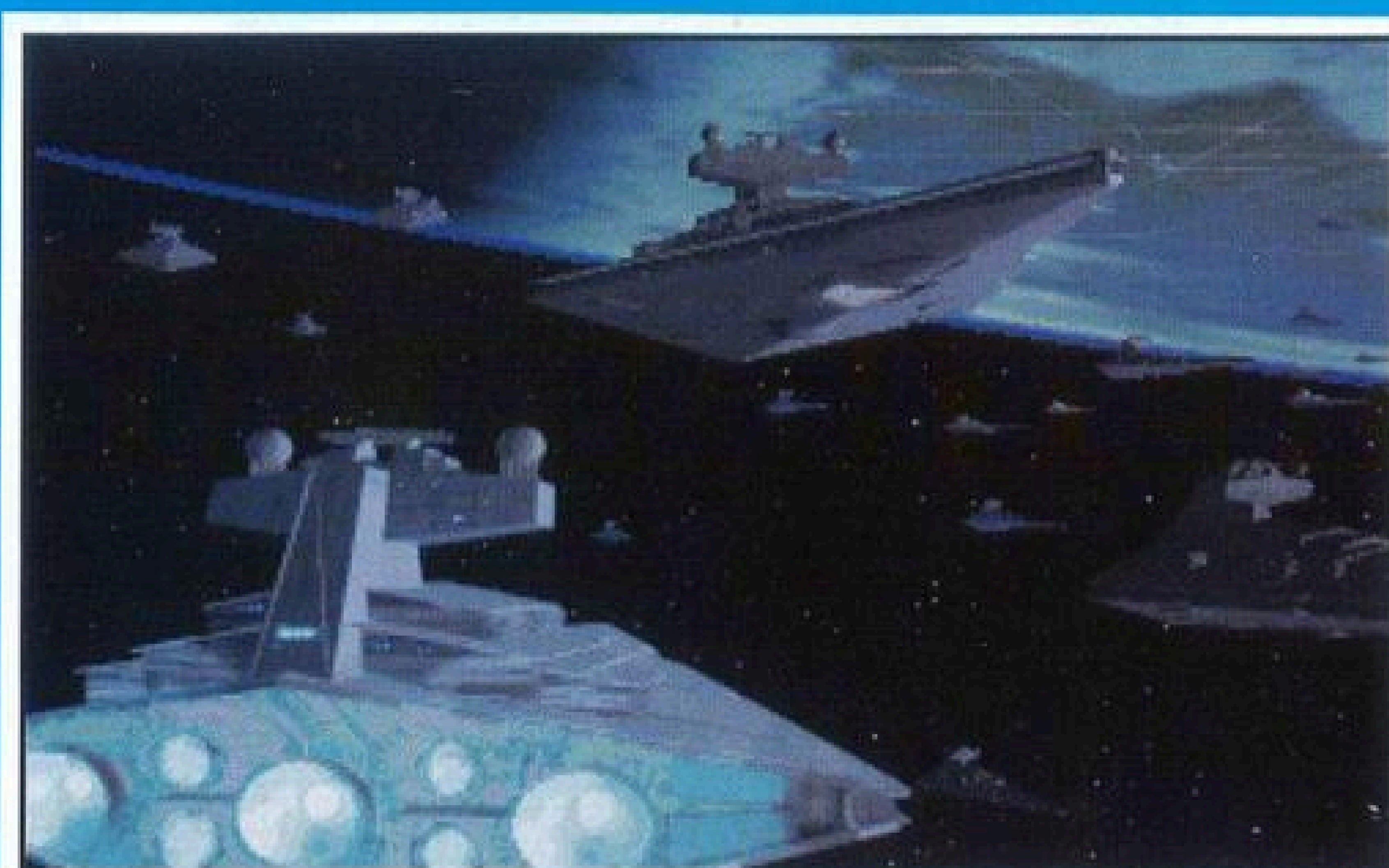
התוספות מהוות בעצם את כל ההבדל בהנאה שבמשחק; דברים כמו יכולת להזמין תגבורת אם אתה שקוע עמוק בצרות, קבלת תוספת של תחמושת מגורר שבסביבה או פשוט הסתלקות ברגע שלא נשארים לך יותר מדי סיכויים להישאר בחיים. למעשה, LUCASARTS עשו הכל בכדי לבנות משחק קרבי מאוזן יותר, על ידי תוספות קטנות ויעילות. האמת? זו לא היתה משימה קשה בכלל: הבסיס של המשחק תמיד היה מעולה, עם קולות משובחים וגרפיקה אטרקטיבית. עכשיו, כל מה שנותר זה להחליק את הקצוות.

ב-X-WING "הרעיון" המרכזי היה שאתה, טייס המורדים בחללית הנאמנה שלך, היית בעל עליונות חללית על האויב וכמובן, ה"כוח" היה לצידך כל הזמן. לכן, בכדי להקשות על הדברים ובגלל שאתה היית אחד המורדים האמיצים הניצבים מול

חולף כבוק על המסך, אך, למרות זאת, TIE הוא בכל זאת גורם חשוב בלוחמה האינטרגלאקטית, והוא מהווה לוחם קטן ומעולה בקרבות פנים אל פנים. חוץ מזה, אתה לא מוכרח להשתמש תמיד ב-TIE הבסיסי...

יש כאן ספינת-תותחים, מפציץ ומיירט שניתן להטיס כאשר אתה מתקדם במשימותיך (פלוס נשקים גדולים וחזקים יותר, כמובן). פה המזימה באמת מתפתחת וחלליות TIE המתקדמות מופיעות על המסך. אלו הן חלליות מיוחדות באמת: הן כייפיות כאשר אתה מטיס אותן - ולא כל כך כייפיות כשהן טטות נגדך. אתה פשוט לא יכול לפגוע בהן. בגלל שהן טטות כל כך מהר ופונות מהר בצורה כמעט בלתי אפשרית. תנסה לפגוע בהן עם טורפדוז אין סיכוי.

ברור שיש שיפורים בקרבות גם בצורה ויזואלית וגם מבחינת המשחק. ראשית כל, כולט הטיפול הקוסמטי שעבר על כל המשחק, הכולל הצללה ומיפוי מבני - דברים המתחייבים בכל המשחקים החדשים. את ההבדל הזה תוכל לראות



TIE FIGHTER

שאתה שם לב יותר לסצינות ביניים ולהוראות על המסך מאשר במשחק X-WING. פשוט מוכרחים לעשות כך. אז איך ההרגשה לטוס בחללית TIE? היא דומה לטיסה באקווריום סופרסוני עם כנפיים. הכל לא אפוף אפילו בחצי מהוורד של X-WING, וחללית TIE הבסיסית היא למעשה די פרימיטיבית, חלשה ובעלת כוח אש מוגבל. במהרה אתה מגלה שבזמן שאתה מטיס חללית צפופה עם מגנים שכמעט ולא קיימים, הדבר האחרון שתדע הוא להתקרב לחלליות האם הענקיות. שתי פגיעות ואתה ז"ל.

קשה להביט מחוץ לתא הטיס, לכן תגלה את עצמך מחליף בוריונות מצבי "תא טייס" ל-"ללא תא טייס", כשתדרוך אחרי טייס (או טייסת) חמקן במיוחד, כאשר הוא

ב-X-WING, TIE FIGHTER ואנשיו היו חייבים להמציא כמה טריקים חדשים. באמת, אם תתעלם מהשיפוצים הקוסמטיים, המבנה הבסיסי הוא בדיוק אותו דבר: סדרה של קרבות מתחלפים עם מבוחר של משימות (50 סך הכל), מסלולי אימונים, נקודות מצטברות בדרך, העלאות בדרגה, מדליות וכל הפטפוטים, פלוס מספיק קושי, פירוטים ומקסי שליסה על מקלדת, שיצליחו לבייש אפילו את מדמי הטיסה המורכבים ביותר.

אבל עכשיו, לצידם של הדריכים לפני המשימה ומטרות עיקריות, יש לא רק משימות משניות, אלא גם משימות בונס הנזרקות עליך בתור חלק מתת עלילה אחת או שתיים.

משימות הבונס מביאות אותך במגע עם דמות אפלולית, בעלת גלימה אשר תיתן לך המזים והוראות מיוחדות, אלה יכולים להיות בניגוד גמור להוראות הראשיות של המשימה - אבל המסר העיקרי הוא שיש בוגדים בשורות הכוחות הקיסריים, ועליך לעזור למצוא את אויבי הקיסרות. זה, כמובן, מקנה לתפקידך במשחק אווירת מסתורין. עוד תראה

מאת: דוד אידלס

חלק מהאטרקציה של X-WING היתה בכך שאתה משחק את "הצד הטוב", בסדרה הקולנועית שכל יצור בעל חושים מכיר ו"מלחמת הכוכבים", לכל אלה שהיו במונגוליה החיצונית במשך 20 השנים האחרונות. מהלכו של כל המשחק התקדם לקראת ההתקפה על כוכב המוות המפורסם, שיצרה גראנד פינלה אמיתי ורוצו מהר למילון לחפש מה זה, לפי כל המידות.

החיים היו פשוטים, הצדק היה לצידך והמשימות שלך היו ברורות. אה כן, גם ה"כוח" היה עימך, עם קצת מול.

לא כך ב-TIE FIGHTER, המשחק הרביעי בסדרת משחקי מלחמת הכוכבים של חברת LUCASARTS. נסה לעשות עכשיו תרגיל מחשבתי שכזה: "אתה עכשיו חלק מלהקת גיבורי TIE הקיסריים... מגן על הקיסרות מהתקפה הרסנית של ALLIANCE המורדים". איכשהו, התרגיל לא מצליח לרוץ לך במוח, נכון? בכל דרך שתסתכל על זה, עדיין יש הרגשה לא נעימה לפוצץ את המורדים בחלל הריק, ובכלל, אין מטרה סופית וברורה לשאוף אליה.

בכדי להתמיד ולהמשיך עם האווירה ותחושת המטרה שהיו ניכרות כל כך





ש-NAVIE סוחב עמו כל הזמן. כמה מהנשקים הרסניים יותר מאחרים, וחשוב מאוד לזכור גם זאת בזמן הבחירה. לכל אחת מהדמויות יש תיק מיוחד בו יכולים להימצא חפצים

שונים ויעילים. ככל שהדמות חלשה יותר, יש לה יותר חפצים מיוחדים בתיק. הבעיה היא שהם נגמרים אחרי השימוש בהם ויש צורך למצוא אחרים. ועכשיו המשחק - מפלצות מופיעות: אתה הורג אותן; חידות מעכבות אותך; אתה פותר אותן; כסף, תוספות כוח, חפצים מיוחדים ומפתחות שוכבים על הרצפה; אתה מרים אותם ומשתמש בהם בהמשך. זה כל כך פשוט. פשוט אך לא משעמם. הקצב של המשחק מחושב טוב כל כך שכל הזמן יש משהו בכדי להעסיקך, בין אם זה להתחמק מטיל או לפתוח דלת סודית.

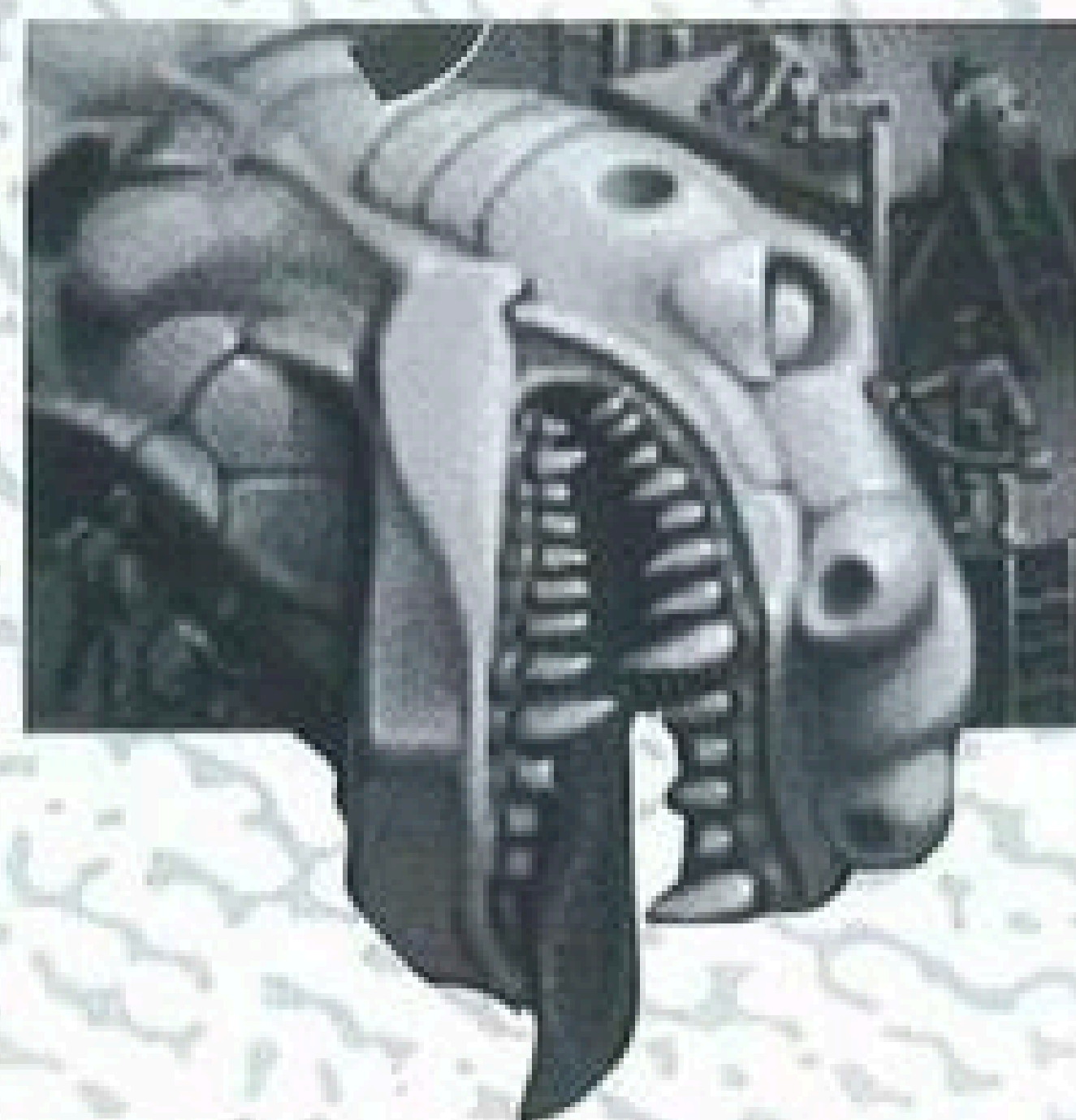
השליבים מחולקים בין ארבעה אזורים שונים: היער מסביב לאחוזה, המעבדה שמחוצה לה, האחוזה עצמה ולבסוף המרתף שבו נמצא המחשב המטורף. רמת הקושי של החידות עולה כל הזמן וגם המפלצות הופכות לזריזות ומסוכנות יותר. יש פה אינסוף של שומרי שלבים להילחם בהם, ואל תשכח את CHAOS ENGINE שאותו קשה במיוחד להוציא מכלל פעולה. בכל שלב יש "בליטות" שאותן יש לפוצץ בכדי שהמשחק יתן לך להמשיך.

המשחק CHAOS ENGINE הוא, בקיצור, משחק מצוין. גרפיקה מבריקה ולא מסובכת, אפקטים קוליים של נשקים מתאימים ומלאי תוכן ללא כל תקלה.

זה לא משחק שתשחק בו פעם אחת ותשכח ממנו, מפני שיש בו כל כך הרבה אזורים לגלות, ואתה בוודאי תרצה לעבור אותו מחדש תוך שימוש בדמויות השונות. בעצם, זהו אחד ממשחקי הפעולה הטובים ביותר ל-PC - רק על DOOM אפשר להגיד שהוא טוב ממנו. אפשר להמליץ עליו משתי סיבות: קודם כל, הוא דורש יותר אינטליגנציה ממשחקים אחרים בענף ושנית, באמת כיף לשחק בו. אז למה לא לנסות אותו?

מה אמרתם? שהתלהבתי יותר מדי? בכלל לא!

Chaos



רק בהשתלטות על אחוזתו של הפרופסור המטורף, והוא פלט ענן של תווה ובוהו אשר הפך את האנשים והחיות שהיו בסביבה למוטנטים מסוכנים. התושבים שנותרו הבינו שמהו צריך להיעשות ושכרו שני שכירי חרב כדי לפלוש לאחוזה, להרוג את המוטנטים ובסוף להרוס את המחשב עצמו.

לכן, המשחק CHAOS ENGINE הוא משחק לשני שחקנים, כשאתה משתלט על דמות אחת וחברך על השנייה. רגע, לא התעלמו גם משחקנים בודדים: במצב הזה המחשב שלך משתלט על הדמות השנייה, והאינטליגנציה שלו כל כך טובה עד שלפעמים נדמה לך שאתה משחק עם בן זוג אמיתי.

המשימה הראשונה שלך היא לבחור דמות. יש כאן שש דמויות לבחירה, כל אחת עם נקודות כוח וחולשה משלה. אחת הדמויות יכולה להיות חזקה ונוקשה אבל קצת איטית, בזמן שאחרת יכולה להיות מאוד חכמה אך היא תתפגר אחרי כמה פגיעות. אם תרצה עצה - במשחק הראשון רצוי לקחת מישור חזק כמו NAVIE - כך תצליח להתקדם רחוק יותר.

בנוסף, כל אחת מהדמויות נושאת נשק משלה, המשתנה מאקדחו של GENTLEMAN עד למטול הטילים

Engine

מאת: דוד אידלס

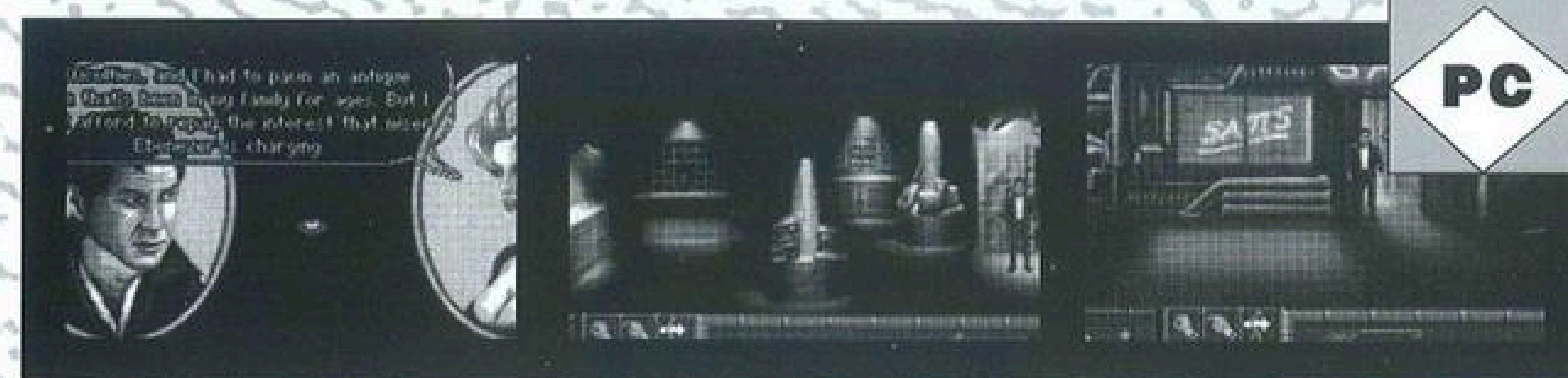
פעם, משחקי פעולה היו די נדירים במחשבי PC, אבל עכשיו יש המון מהם. אם יש לך 15 דקות "לבוז", מה טוב יותר ממשחק מפוצץ אחרי הכל, יש זמנים בהם אתה לא מוכן להשתעמם עם משחקים כמו SIMCITY 2000 או ULTIMA 8, אפילו יהיו הטובים ביותר מטוגם. כדי להציל אותך בזמנים כאלה, בא המשחק CHAOS ENGINE - משחק מהיר עם פעילות במבט מלמעלה למטה נוסח ALIEN BREED.

המטרה היא לפלס את דרכך דרך 16 שלבים המלאים ביצורים מוטנטיים אכזריים, בזמן שאתה אוסף כל מיני בונוסים ותוספות כוח בשטח. בכך המשחק לא שונה בהרבה ממשחקים אחרים בסגנונו, אך כאן בא ההבדל המשמעותי: אתה צריך להשתמש במוח שלך בכדי להשיגם. אתה לא רק צריך לירות בכל דבר שתפגוש - יש כאן גם חידות שצריך לפתור, אתה מוכרח למשל לעבור דרך מסדרון, אבל סילון של קיטור חוסם את דרכך, מה שאתה צריך לעשות במקרה זה הוא לירות בצינור בקצה המסדרון, והחור שבו יגרום לסגירה של שסתום הקיטור. פשוט, או כך לפחות זה נראה ברגע שמצאת פתרון.

הגורם המחשבתי הזה כלל לא מקל על הפעילות המוזרות, ועם מפלצות רעבות הבאות מכל הכיוונים, אתה צריך להגיב בשיא המהירות.

אז מהו, לכל הרוחות, ה-CHAOS ENGINE הזה? לרוב משחקי הפעולה יש סיפור רקע מאוד פשוט, אבל בדרך כלל בעל קשר מינימלי למשחק עצמו. הסיפור של משחקינו, לעומת זאת, לא רק מחושב היטב, אלא גם חדיש, מקורי ומוסיף אווירה מיוחדת למשחק.

פרופסור מטורף הגיע לכפר קטן ובנה בו מחשב-על (ה-CHAOS ENGINE) אשר לא רק עבד, אלא גם בנה לעצמו ציגים ברגע שהדליקו אותו. המחשב לא הסתפק



INNOCENT UNTIL CAUGHT



מאת: דוד אידלס

לחברת PSYGNOSIS יש שם טוב בתחום משחקי הפעולה דווקא, אך זה לא הפריע לה ליצור את המשחק "חף מפשע" - משחק מעניין ובעל הומור, אשר יכול למצוא חן בעיני רבים.

הסיפור מתמקם בעתיד סייברפאנקי קשה, שבו פושעים ופקידים מושחתים באותה מידה. גיבורנו, JACK T. LADD, הוא מהמר ורמאי קטן, שמנסה את מזלו בהברחות ואשר יש לו תוכניות גדולות לעתיד. אבל אחרי שהוא הסתבך עם מס הכנסה, הוא שקוע עמוק בחובות.

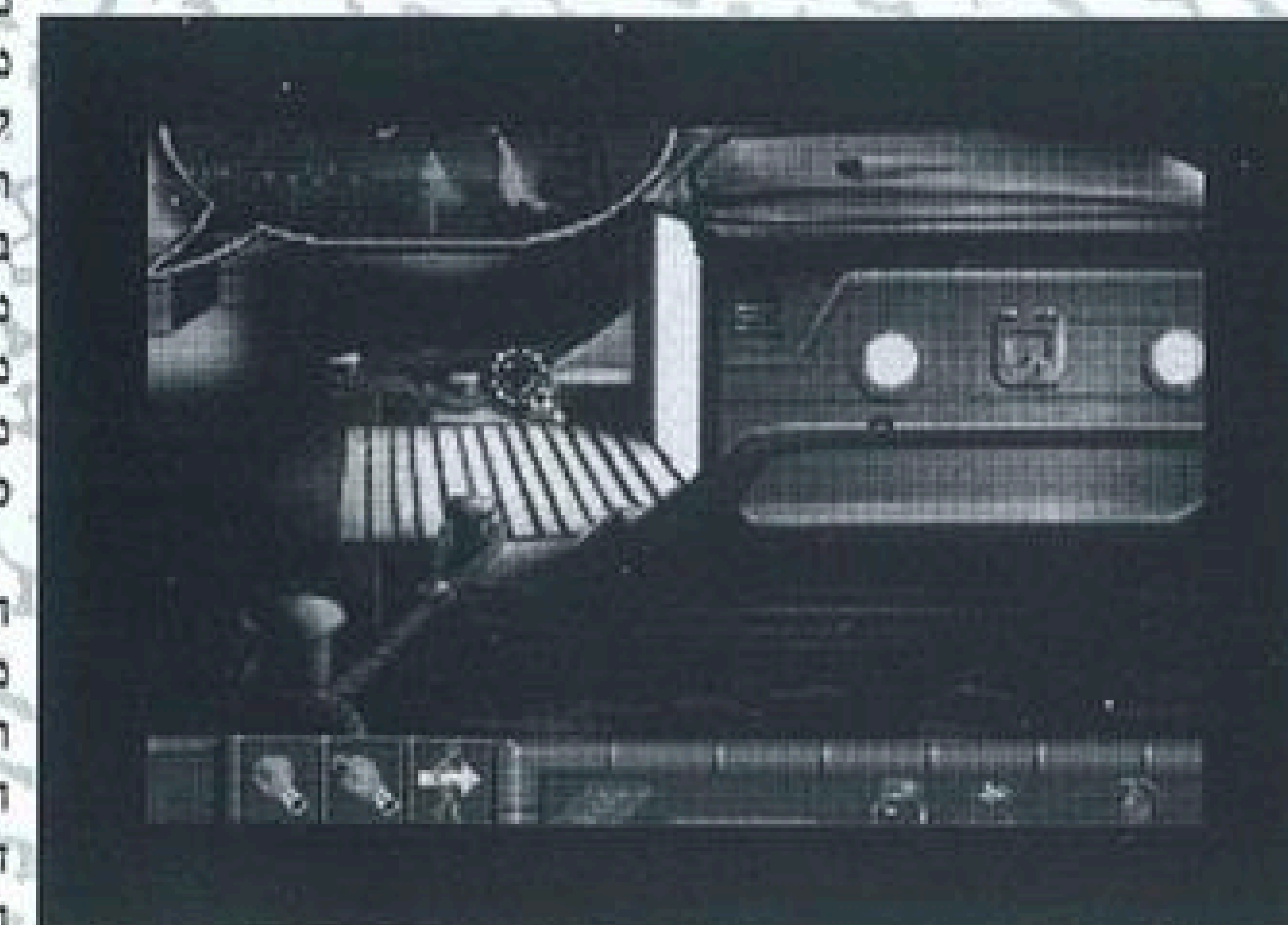
כמובן, אין לו גרוש על הנשמה, יש לו 28 ימים לשלם את חובו ולכן הוא זקוק לעבודה - חוקית או לא. ניסיונותיו של JACK לעשות טובות, לעזור לחברים, לגנוב חפצים ולסכן את עצמו בחברות חיות טרף בכדי לקבל תמורה עלובה, יתפסו את רוב זמנו של המשחק. בכל אופן, יש כאן סיפור אהבה קטן, כמה פגישות אלימות עם פושעים גדולים וקצת עזרה וגם עיכוב מחבר ישר.

אחרי ההקדמה, בה אתה מוצא את עצמך נוחת על הכוכב TAYTE, אתה נכנס לנמל תעופה חללי, וכאן תוכל לנסות את מערכת השליטה של המשחק. המערכת פשוטה וקלה מאוד להפעלה, ויש בה אפילו אפשרות לבנות חפצים חדשים בעזרת שילוב של שני חפצים שונים.

יש כאן המון משימות ומקומות שונים, ותריסר דמויות מעניינות לפגוש (למרות שהן לא מדברות הרבה אחרי שהשגת מהן את האינפורמציה הדרושה). החידות די אתגריות, אבל שחקן מנוסה לא יתקשה לפתור אותן. למתחילים אולי

יהיה קצת יותר קשה, אך המפתח לכל נמצא בטיפול באנשים אשר יכולים לתת רמזים: אם אתה מזלזל בהם הם נוטים להיסגר בתוך עצמם, אז טיפת חביבות דרושה להתחלה מוצלחת.

בהתחלה, האתגר העיקרי הוא להשיג חפצים שונים בשביל האנשים, אבל כמה מהחפצים היותר יעילים לך - כדאי שתשאיר אצלך. אחד הדברים החשובים במשחק "חף מפשע" הוא לגלות מה לעשות באותם חפצים: האם לשלב אותם



בחפצים אחרים, להחזיר אותם לבעליהם החוקיים או לשמור אותם לשימוש בעתיד? חשוב מאוד לזכור ש-JACK הוא גנב, לכן הוא ישמח להרים כל דבר שלא מסמרו אותו, בזמן שאף אחד לא שם לב.

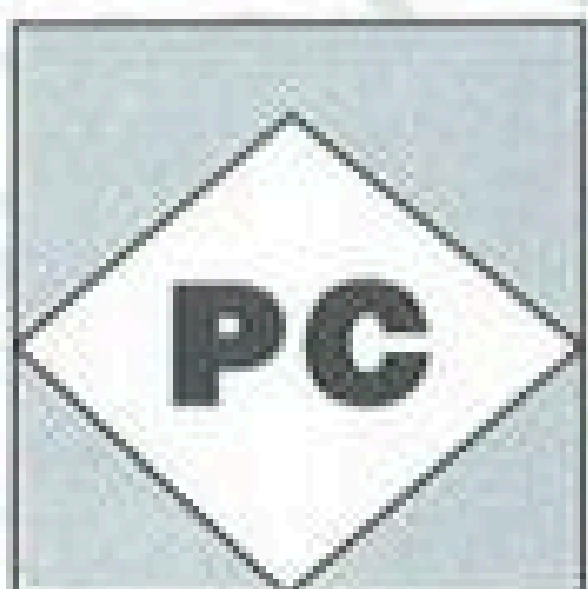
איכותם של האפקטים הגרפיים משתנה. האנימציה בפתחה מציגה קטעים מדהימים, אך המשחק עצמו לפעמים מרשים ולפעמים לא. לעתים קרובות קשה לזהות את החפצים ששוכבים על הרצפה - זה לא חדש במשחקי הרפתקאות גרפיים - אך לפעמים קשה לזהות אותם כאשר הם כבר נמצאים בכיס של גיבורנו.

הגרפיקה הסטטית בדרך כלל מצליחה בתיאור הסינופס של העולם התחתון, והאנימציה כאן טובה. בסך הכל, האפקטים הוויזואליים יוצרים אווירה משכנעת של עליבות ושפל.

נראה שהמשחק "חף מפשע" מנסה להיות כמה שיותר פשוט להפעלה, כדי שלא תהיה מוטריד מחצי תריסר מסכי אינוונטר / מפות / סטטוס. זה כמעט פועל, אך לא כל כך: קופסת המלאי יכולה להיראות מבולגנת מאוד אחרי שתבצע התקדמות רצינית במשחק, והמפות אינן מספקות מספיק אינפורמציה.

מסך הסטטוס נראה די בסיסי לפי קנה המידה של משחקי תפקידים, אך זהו דבר רגיל במשחקים מסוג הזה. אם מסתכלים על הצד החיובי, מערכת הסמלונים פועלת באופן מצוין והשימוש בחפצים לבניית סמלונים חדשים פשוט מעולה.

אם ההומור והנושא של המשחק מוצאים חן בעיניך, "חף מפשע" יציע לך אתגר מקובל ומעניין. זו לא הרפתקה מהליגה הלאומית, אך היא מספיק יוצאת דופן בכדי לרתק אותך למסך עד הסוף.



מאת: שחף בן-צור

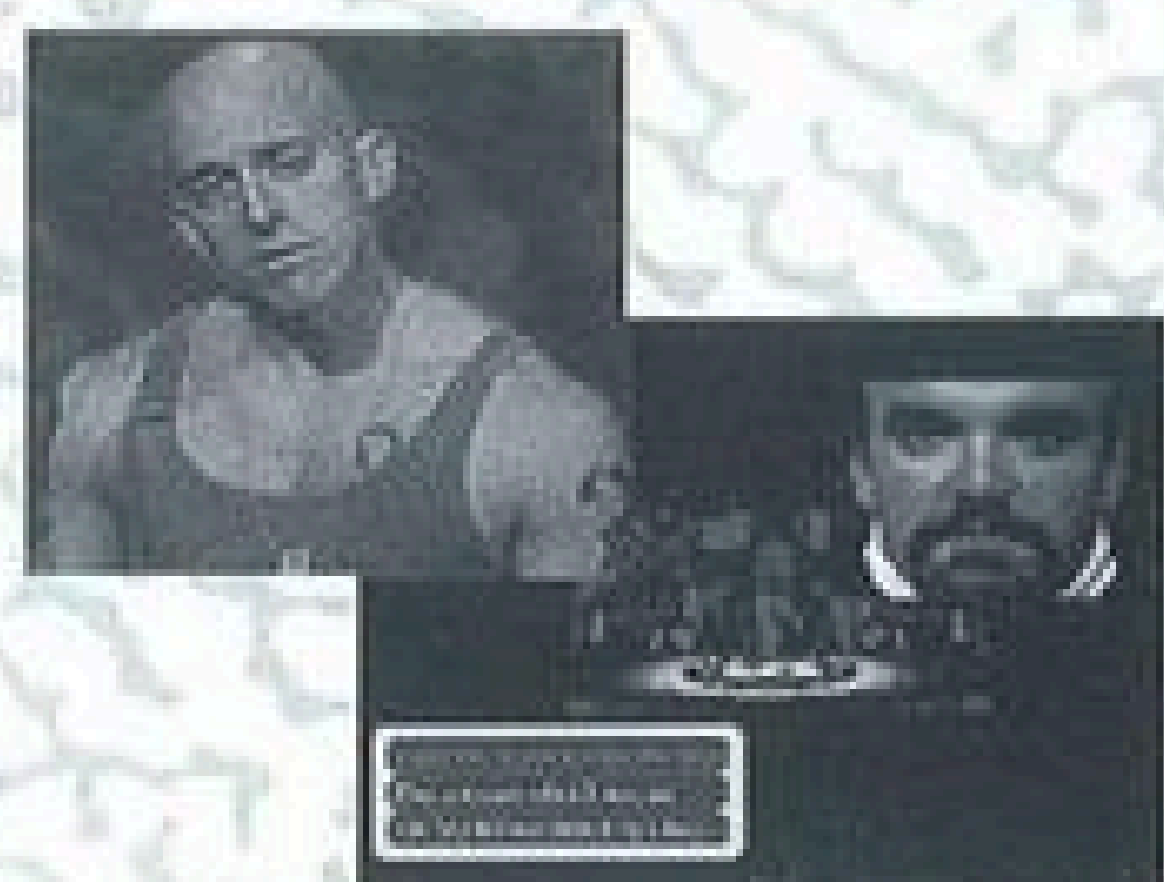
כדור הארץ. 2057. המדינות המתועשות של העולם, אשר נאבקו על שליטה בכדור הארץ, הביאו לתוצאה מרה. מכונות מורכבות חישבו כי לאטמוספירת כדור הארץ נשארו רק 5 שנים, לפני שתגיע למצב ממנו אין חזרה ותתחיל בהתדרדרות לעבר הסוף. במאמץ למצוא פתרון אשר יהפוך על פניו את ההרס אליו דוהרת האנושות, הוחל ביישום פרויקט "גן העדן". המפתח לפרויקט זה הוא מינרל נדיר הנמצא רק בכוכב מרוחק אשר עוין את האנושות, והגישה אליו היא רק דרך שער הקוואנטום.

אתה הוא דרו גריפין. אתה מגויס חדש. תהנה מהמסע.

במלים אלה מתחיל ההסבר למשחק "QUANTUM GATE" - משחק CD-ROM חדש.

אם עדיין לא קראתם את הכתבה על המשחק "CRITICAL PATH" המופיעה בגיליון זה, רצוי כי תעברו אליה תחילה (עמוד 17) ותקראו אותה, ואז חזרו לנקודה זו.

חזרתם? יופי. כפי שצוין בכתבה על "CRITICAL PATH", שייך גם "QUANTUM GATE" למשחקים המשלבים סרטונים שצולמו עם שחקנים אמיתיים ועלילה בדיונית. הפעם אתה חייל חדש אשר התנדב לשורות הצבא.



אתה מוצב בבניין סודי המאכלס את "שער הקוואנטום" שהוא, כאמור, השער לתקווה היחידה של כדור הארץ. עליך להיכנס, לקחת מינרל חשוב ולחזור בחיים - זה הכל!

טוב... לא בדיוק... אתה צריך להילחם נגד מפלצות רעות, במשחק הדומה למציאות מדומה. משום שאתה נמצא בסנק מיוחד, אתה גם צריך לחשוף

QUANTUM GATE

שער הקוואנטום



שחיתויות בצמרת הצבאית ובארגון בו היא תומכת, אתה גם צריך לשלוט בכלי נשק ותעבורה רבים, החברים שלך לפלוגה לא מחבבים אותך במיוחד ולא שמים קצוץ על גורל העולם. חברתך נהרגה בתאונת דרכים ואתה עדיין לא מתפקד 100 אחוז - עכשיו זה באמת הכל!

אתה הוא דרו גריפין. אתה מגויס חדש.

תהנה מהמסע.

במלים אלה מתחיל ההסבר למשחק

"QUANTUM GATE" - משחק

שב-"CRITICAL PATH"

הסרטונים הוצגו במוניטור

מיוחד, כאן נעים הסרטונים בהתאם

לאווירה ולעלילה. הם צולמו כאמור עם

שחקנים אמיתיים, והועברו למחשב יחד

עם הצלילים הנדרשים. שחקנים אלה

שולבו על רקע ממוחשב אך עשוי היטב

והתוצאה נעימה מאוד לעיניים.

ממשק המשחק מורכב מכמה

אפשרויות - אתה צריך לבחור לעתים איוז

תשובה או שאלה למסור לדמות מולך

(אתה תשמע את עצמך שואל או עונה

בהתאם) - ולפי בחירות אלה יתקדם

המשחק. כמו כן, תצטרך לעתים רק לשבת

ולצפות בדו שיח או בפעולות הנעשות על

ידי המשחק עצמו, ולעתים תהיה חייב

להיות תוקפני ולבצע אותן לבד.

אחת מהנקודות היפות במשחק היא

הכניסה לכוכב המסתורי או לסימולציה

שלו - זהו למעשה משחק של מציאות

מדומה, ובו עליך לנהוג בהתאם לכללים

שיוסברו לך. שילוב נחמד של מה שנראה

כדור הבא של משחקי המחשב.

הצלילים והמוסיקה כבר אינם יכולים

להפתיע - אך הם פשוט מצוינים ומנצלים

את כרטיסי ה-16 ביט עד תום, בשילוב

של קולות ומוסיקה (מתי כבר נראה

כרטיסים ומשחקי 32 ביט)

"QUANTUM GATE" הוא אומנם

משחק אינטראקטיבי אך הוא יכול לתפוס

אתכם, השחקנים, בשתי צורות - ירתק

אתכם לעשרות שעות משחק או ישעמם

אתכם למוות ותלוי אם אתם אוהבים

משחקי מדע בדיוני ללא הרבה אקשן והרבה חשיבה. בכל מקרה, מדובר במשחק מרהיב, ששווה לנסות להתקדם בו כמה שלבים ולא לחרוץ את גורלו (לטובה או לרעה) לפני שעברתם דרך "שער הקוואנטום"...

דרישות המערכת

אזהרה!!! בידקו אם יש ברשותכם את המערכת המינימלית לפחות להרצת המשחק לפני הקנייה:
מערכת מינימלית: 8MB, 486SX, זיכרון, 256 Super VGA צבעים, CD-ROM, כרטיס קול 8 ביט, 10MB פנויים בכונן הקשיח.
מערכת רצויה: 486, מאיץ גרפי 16 מיליון צבעים, CD-ROM מהירות כפולה, כרטיס קול 16 ביט, 12MB זיכרון וכ-14MB פנויים בכונן הקשיח.

ציונים

סוג: אינטראקטיבי

גרפיקה: ★★★★★

צליל: ★★★★★

כיף: ★★★★★

כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? אם הוא ימצא חן בעיניכם בשעה הראשונה - הוא יותר משווה.

WIZ

כותבים

"קוראים לי רום מנור ואני בן 14.5. אני שולח סיפור שכתבתי מזמן ושכחתי לשלוח אותו אליכם. מקווה שתהנו מהסיפור..."

הסקופ

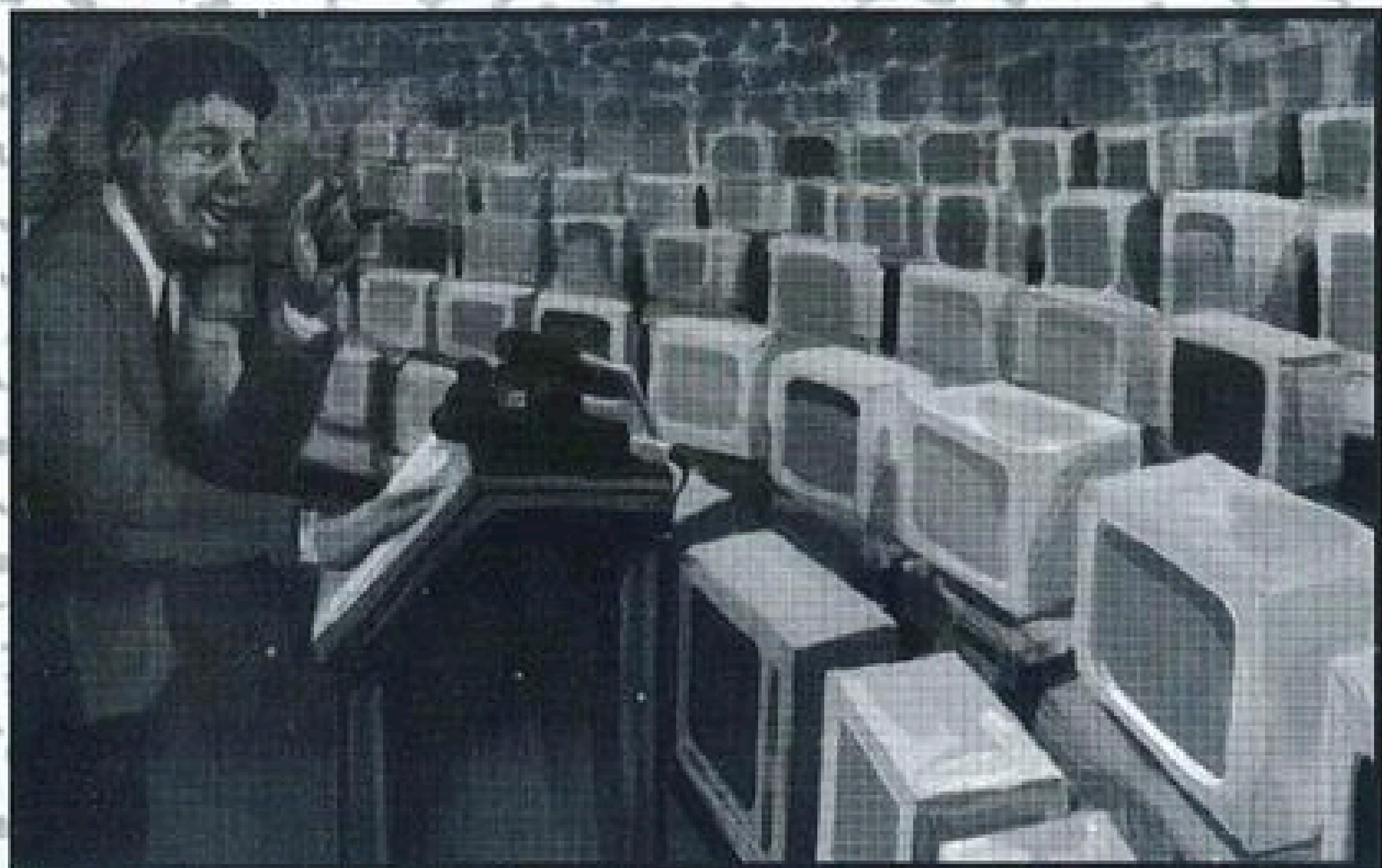
בחדר האפל נשמע זמזום. אור אדום, בוהק, החל לבקוע מהמעגל שצויר על הרצפה. "הו אנשי השאול וגן העדן! שלבו כוחותיכם למענן והענו לבקשתי!" האיש שעמד לצד המעגל מצמץ בעיניו לנוכח האור החזק שהאיר את החדר לרגע. "כל מנג קימנו אמנו, שלדו" בשאגה מחרישת אוזניים זינק מתוך המעגל יצור מפלצתי ונחת מול האדם שזימן אותו. "חסל אותה את הסקופ הבא לכאן, ברור? וזו" היצור נעלם בצרחה...

"יייישז הישגתי את הסקופ! המנהל, יש לי הוכחה שכוחות על-טבעיים קיימים!" ג'ון ריוורס רץ בשמחה לכיוון חדר מנהל הסלולווייה, והפיל שלושה כתבים בדרך. ברגע שפתח את דלת החדר שמע רעש מוזר מאחוריו. הוא הסתובב בזמן - אבל רק בשביל לראות יצור דמוי אדם מופיע משום מקום ונועץ בו סכין...

"איפה הסקופ?" היצור שהופיע בתוך המעגל לא ענה. "איפה הסקופ?" הפעם האיש צרח זאת ובהינף יד הפך את היצור בחזרה לאנגרייה. "לך תסמוך על יצורים מאנגרייה. רסן האיש ונעלם בענן עשן.

איש הביטחון בדק את הגופה, ותוך כדי כך ניסה גם להרחיק כמעט את כל הכתבים שהיו במשרד. הוא הדליק את מכשיר הקשר שלו ואמר "ניק, קרא לכל איש ביטחון שאתה יכול ובוא לכאן, קרה כאן דבר מוזר מאוד!"

"לזוז הצידה! כן גם אתה, נו, להתפנות מפה ואני מתכוון בעשור הזה!" ניק הגיע עם עוד שלושה אנשי ביטחון אל המשרד, וניגש אל מי שקרא לו. "מה קרה פה? אני רוצה הסברים על איך הצליחו לבצע פה רצח למרות האבטחה של הבניין ואיך לעזאזל, אף אחד לא ראה את הרוצח?" אני לא יודע מה קרה פה בדיוק, חלק מהאנשים אומרים שהוא פשוט התמוטט בשלולית דם וחלק אומרים שמשוה הופיע, שחט אותו ונעלם. אה, נזכרתי, מצאתי את זה על הגופה." איש הביטחון נתן לניק קלטת



האקדה התפורר לאבק. האיש לקח את הדפים והקלטה, שם אותם בתיק ונעלם בענן עשן. לרגע לא הבין ניק מה קרה אבל אינזכה כמה שראה בקלטה וקרא בדפים... האיש הופיע בחדר האפלולי. הוא הושיט את ידו אל התיק שבבול לקחת את הדברים ואז הבחין שהתיק נעלם. "איפה התיק? זה בטח לא יכול להיות שההוא, ניק, למד..." ניק הופיע בענן עשן ופנה אל האיש "חסר לך משהו? בוגר, אנליז אנרגיה? או, אולי זה?" ניק, שהסתיר את ידו מאחורי הגב, חשף אותה וחייך. הוא החזיק את התיק. "חשבת שרק אתה יכול? דע לאר מנגו להתראות." ניק צפה באיש נחנק ונעלם בענן עשן.

יש סלוגן.

כן, יש סלוגן. המוני מכתבים הגיעו, מלאן גלויות הציפו, הרבה פאקסים זרמו ואנחנו בדקנו כל אחת ואחד מהם בקפידה - אולי הוא הסלוגן הזוכה. מה הגיע אלינו? אורן שכנר מראשון לציון הגה את "העם הכריז WIZ" ועוד דברים נחמדים, נועם ברנשטיין שלח דף עמוס סלוגנים ובהם אהבנו את "אחד בשביל כולם וכולם בשביל ה-WIZ", עמרי שטיין ומשפחתו החליטו על "אפילו באמבט - ב-WIZ אני נותן מבט", אור פלג מגבעתיים הכריז "WIZ - או שחבל על הזמן! ועוד המון הצעות לזוכים - בדרכם.

TAKE IT WIZY!

נכון שזה גדול? ברוכותינו. הפרסים לזוכים - בדרכם.

BRUTAL

BRUTAL

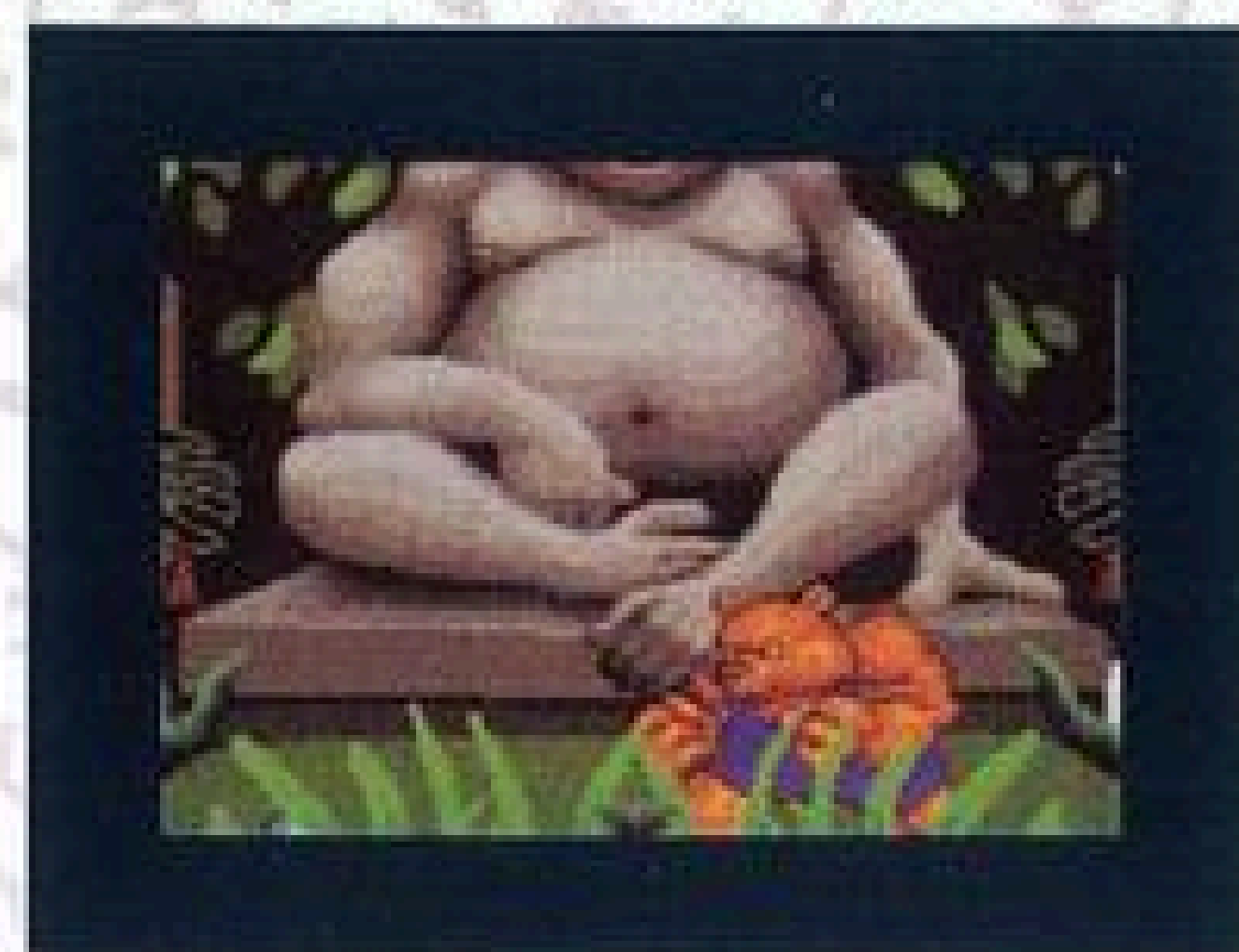


קטעים. התוצאה של כל זה היא, שיש לפנינו משחק קרבות שונה מאחרים אשר לא שובר שום תבנית מוכרת, אך בכל זאת מהווה אתגר טוב, משלב סקסיות שונות ופועל בשלוש מהירויות בחלק מהשלים, שהמהירה בהן תבייש כל משחק קרבות אחר.

עם חוסר הברק הטכני שלו, בניגוד למשחקים כמו STREET FIGHTER או MORTAL KOMBAT, המשחק BRUTAL מציע משהו שונה במפורש בכדי להפוך אותו לשווה ערך. קטעי הגרפיקה שלו בגודל נחמד, יש הרבה מהלכים ופירושים של שלבי הלמידה הוא, שאתה לא צריך לבזבז שעות כדי להבין כיצד מבצעים מהלכים מיוחדים. כל הגורמים הללו, המשולבים עם העובדה שאין במנה CD שום משחק קרבות הגון אחר, עושים את המשחק הזה לרכישה כדאית.

לכו, ותלחמו כמו חיות!

חדש, אבל אל תשלה את עצמך - היריבים שלך שיפרו גם הם את ביצועיהם, כך שאין לך סיבה לשמוח כל כך מהר, המשחק לא הופך להיות קל יותר עבורך. כמו בכל משחק CD נורמלי, יש כאן נתח גדול של קטעי אנימציה המספקים את הרקע לסיפור המשחק. האנימציה בגוף המשחק נוטה לפעמים להיות לא אחידה במקצת: לפעמים היא מאוד חלקה ולפעמים נראה כאילו חסרים בה כמה



מאת: דייוויד כץ

קל מאוד לפסס משחק מכות רק בגלל שאין לו שם מפורסם. אבל, בגלל שהמשחק הידוע לכולם SUPER STREET FIGHTER 2 מה שציפו ממנו, והמשחק MORTAL לא יוצא על מנה CD, אוהבי משחקי קרבות יצטרכו לחפש ולמצוא את סיפוקם במקום אחר - ומה טוב יותר מהמשחק BRUTAL. המשחק BRUTAL מציע גישה חדשה לסוג זה של משחקים, והוא מחליף גיבורים מכוסחים כמו KEN, RYU ו-CHUN-LI באוסף של חיות לוחמות. לכל חיה יש מהלכים משלה, דרגות מהירות ומומחיות אישית. ברגע שיכולת הדמות שלך עולה, אתה מקבל קודים בכדי להחיות אותה ובכך תהיה מסוגל להקים אותה ולהחזיר מכות, מנה אחת אפיים ליריב, עד לניצחון. אחרי שניצחת בשני קרבות, אתה אפילו נשלח לבית ספר, ללמוד מהלך מיוחד

הדואל של פי איירקס

מירדא
המסחרית

CD

גרסת דיסקים

CD

CD

CD-ROM

גרסת דיסקים

CD

מירדא מולטימדיה בע"מ
אלובי 76 תל-אביב
טל: 03-5105764

עיצוב: אריאל לוזון טל: 03-5103205

מסלול חבל
האיר לחייו!!!

ערך מוסף

מסלול

כונני CD-ROM

המוצר	INTERFACE והערות נוספות	MTBF H (שעות)	תמיכה בתקנים	Buff Memo Intr	TRNS. TIME byte	זמן גישה msec	מחיר שוק	עיר התוכנה
PHILIPS (הולנד) CR940	AT BUS בונס: תקליטור נאוסילוס אן MS * תוספת 2 CD'S	30,000	MultiSess PHOTO CD MPC-2	64K	300k	350m	\$255	\$229 \$245
MITSUMI (יפן) FX001D	AT BUS המחיר ביותר	50,000	PHOTO CD MultiSess MPC-2	32K	300k עד 350k	250m	\$270	\$229
SONY (יפן) CDU-33A	AT BUS אפשרות cd-video ל כולל בקר * תוספת 4 CD'S	30,000	MultiSess PHOTO CD MPC-2 CDI	64K	300k	350m	\$265 \$339	\$239 \$299
PANASONIC (יפן) 563B	AT BUS ל-SB. PRO ומעלה * ללא כרטיס בקר * עם כרטיס בקר	30,000	MultiSess PHOTO CD MPC-2	64K	300k	320m	\$255 \$280	\$229 \$245
OCTAVE מכית OCTEK	מצורפת תוכנת בונס של מט"ח כשווי 119 ש"ח * כולל בקר		MultiSess PHOTO CD MPC-2 CDI	64K	307K	280m		\$219
ברכיש	* רמקולים עם מגבר CT-38						\$48	\$42

ערך מוסף בלעדי, שימושי ויקר, עם כל רכישת כונן CD-ROM מ"עיר התוכנה":

- ספר המולטימדיה הראשון - מולטימדיה בפעולה (550 ע"מ) - בשווי: 99 ש"ח (קול, אנימציה, וידאו, CD-ROM, עיצוב והפקת מולטימדיה, היפר מדיה...)
- תוכנת TEMPR GIF - לכידת תמונות וידאו, ציור, עיבוד והדפסה.
- תוכנת TEMPRASHOW - להפקת מצגות מולטימדיה, תוך שילוב קול/וידאו/אפקטים. חדש ויצורף גליון מס' 1 של מגזין המולטימדיה.
- הקטלוג הישראלי למוצרי תוכנה, תקשורת, מולטימדיה וספרות מחשב.
- אחריות ותמיכה טכנית.

לפרטים נוספים "עיר התוכנה" מקב' אנשים ומחשבים

מלבן: 3/2/1-638587, בקסט: 07-6889203 ליד דניאל, מל, ורבי.



WIZ הפינה של ד"ר

שאתה רוצה בתפריט, ללחוץ על TAB ושם התוכנית שברצונך להפעיל. לדוגמה, אם אתה רוצה שעל ידי לחיצה על מקש F3 יופעל מעבד תמלילים איינשטיין (W.EXE) הנמצא במחיצה C:\EINSTEIN, ערוך את קובץ NC.MNU שיראה כך:

F3: C:\EINSTEIN\W
תשובה אחרונה: Windows 4 המכונה שיקנו תחליף את DOS, אך יש כל כך הרבה תוכנות המחייבות DOS, שנראה שמערכת הפעלה פרימיטיבית זו תישאר בסביבה עוד שנים רבות.

טל פרי-הר כותב לנו: "לאחרונה קניתי HINT BOOK למשחק DOOM. באחד הפרקים בספר שמתי לב שיש כמה קודים למטאות במשחק. בכתבה שלכם על המשחק הזה פרסמתם תמונות מהמשחק ושמתי לב שהשתמשתם בקודי הרמאות, ורציתי לשאול למה לא סיפרתם לנו הקוראים על קודים אלו? אני בטוח שהרבה אנשים היו שמחים והחנאה שלהם לא היתה נפגמת.

באופן עקרוני קיימים טריקים וקודי רמאות כמעט בכל משחק. אנו לא מפרסמים זאת בכתבות הביקורת מחוסר מקום, כמן שאנו נמנעים גם מפרסום פתרונות מלאים למשחקים, אך טל יקירי, קראת פעם את עמודי הטיפים???

מיכל בס מקיבוץ אל-רום כותבת לנו שה-NDD (Norton Disk Doctor) מצא בכונן הקשיח שלה חמישה BAD BLOCK וסימן אותם באות B. מה גרם לזה? ואיך אפשר לתקן את זה?

יש! יש! סוף סוף כותבת לי ויוזנה היי מיכל, NDD הינה תוכנה נפלאה השייכת

אבנר מכפר אדומים כותב לנו, מה זאת אומרת FATAL OUT OF LOW MEMORY? ומה גורם לזה להופיע? יש לי מחשב 486 ולכן ביטלתי ב-CONFIG.SYS את EMM386, כי אמרו לי שהוא פוגע בביצועים ועושה אותם כמו 386, האם זה נכון? משום מה אני לא מצליח לשנות את ה-MENU של NC, איזו סיבה יכולה להיות לזה? ולבסוף, האם Windows יכולה לחליף את DOS ואם כן לאיזה DOS משתווה Windows 3.1?

אבנר הכפרי שלום. התשובות לשאלות שלך יכולות למלא עמוד אך אתמצת אותן - כיוון שיש בהן עניין לקוראים רבים: הודעות FATAL באופן כללי נגרמות כתוצאה מתקלה באחד מרכיבי הזיכרון (הג'ויקים) או מהתנגשות של תוכניות שונות הפונות לאותה כתובת זיכרון, אזור בעייתי במיוחד הוא הזיכרון הנמוך. עליך לספק פרטים נוספים כגון גרסת DOS, התוכנה שהפעלת ושהי קרה הדבר, ומה קיים בקובץ CONFIG.SYS שלך.

אם ברשותך מחשב 486 עם לפחות 2M זיכרון, כדאי מאוד שתשתמש במנהל זיכרון כגון EMM386.EXE הקיים ב-DOS - ורצוי ב-DOS 6.2. יש היום תוכניות רבות החייבות תוכנה לגיהול זיכרון. נכון שתוכנה זו מאיטה במקצת את פעולת המחשב, אך בגרסה 6.2 היא שופרה והתועלת עולה בהרבה על החיסרון.

אפשרות התפריט MENU של גורטון קומנדר מופעלת על ידי לחיצה על F2. כדי לשנות את קובץ התפריט הקיים, עליך להאיר את השורה NC.MNU, ללחוץ על מקש F4 כדי לערוך, ולהקיש את אות המקש



WORLD HEROES

2

מחולקים לשלושה חלקים של קרב, אך הם אינם כוללים את מסך קרב הבונס. יש גם שלוש מהירויות משחק, שבמהירה בהן יהיה לך קשה לבצע מהלכים מיוחדים ומורכבים, מפני שלא יהיה לך מספיק זמן בכדי להגיב. אם תבחר במשחק אחר, משחק הישרדות, שבו נזרקים עליך חפצים מסוכנים מכל הכיוונים, תצטרך להילחם לא רק נגד יריבים אלא גם נגד דברים שעפים עליך.

המרה זו של המשחק הקודם היא למעשה תוספת מבורכת לעולם משחקי הקרבות. קשה לתאר מהו בדיוק משחק קרבות טוב, אך בסופו של דבר זה קשור ל-"הרגשה" של המשחק. המשחק WORLD HEROES 2 נותן "הרגשה" נכונה: אגרופים נוחתים עם התנגשות גופים, ודמויות המגיבות בדיוק כפי שציפית שהן יגיבו. 16 הדמויות מהוות



עבורך עולם גיבורים בו צריך לדעת לשלוט בכל אחד מהם, וזה מה שגורם להמשכיות שבמשחק. הדבר היחידי שלא כל כך טוב הוא הקצב הלא כל כך מהיר של המשחק, אבל אפשר גם לחיות עם הפסקות בין הפיצוצים.

יש כאן מבחר ענקי של 22 תפאורות רקע שנוצרו כדי להוסיף "אמיתיות" למשחק. האיכות של תפאורות הרקע מגוונת והן מצוירות בצורה נחמדה. יש כאן המון קטעי אנימציה והם בעלי עומק שונה על המסך. משחקים של שחקן אחד ושני שחקנים

מאת: דיווין כץ
אם כבר קנית את כל הגרסאות של המשחק STREET FIGHTER ועדיין לא מספיק לך, ולפני שמהו יראה לך משעמם, דע לך ש-WORLD HEROES 2 איננו עוד סתם משחק קרבות. במשחק הזה מפנקים אותך במבחר של 16 דמויות - הרבה יותר מהמבחר הרגיל - ובנוסף לכך הן כולן מיוחדות במינן. רספוטין, למשל, שאותו אתם בוודאי זוכרים מהמשחק הקודם בסדרה, יכול להצמיח ידיים ורגליים ענקיות. כמה מהדמויות טובות במיוחד לקרבות מטוח קצר, כמה מהן טובות לקרבות מטוח רחוק, אך יש גם כאלה שיודעות את כל התכסיסים.

רוב הדמויות במשחק זה אינן משתמשות במהלכים המיוחדים של המשחק FIGHTER STREET, ואתה תיהנה לגלות אותם, במיוחד מפני שהם הרבה יותר מרשימים מבחינה גרפית מאלה של STREET FIGHTER. כמה מהמהלכים האלה יכולים לגרום ליותר מדי נזקים - אפילו ברמות הקלות ביותר. תתפלא.



KIKIKAKAI 2

מאת: דיווין כץ
למרות נשק חדש ולקבל אינפורמציה עדכנית. את הכסף הדרוש לך לשופינג בחנויות אפשר לאסוף אחרי שהשגת את אויבך. אתה תזדקק למפתחות בכדי לפתוח תיבות המפוזרות בשטח, ואותן תגלה כאשר תעלה על החבילות הגדולות בשולי הדרך. המשחק הזה למעשה POCKY & ROCKY המקורי, חוץ מעניין שלושת סוגי בני הזוג, הנותן למשחק את הדרך השונה לפתרון הבעיה. לשנות בן-זוג ניתן על ידי ירי בסמלונים מיוחדים. לכל אחד מהם יש תכונות מיוחדות משלו ואפשרויות לעזור לך, כך שזה לא רק שינוי קוסמטי במשחק. הם עושים כל שביכולתם לעזור לך, אך לפעמים הם גם מסבכים אותך במצבים מבישים. לפעמים אפשר גם להתמוגג עם בן-זוג ל כמה שניות למטרות אסטרטגיות, לפעמים אתה מגיע לשער נעול שצריך לירות עליו בכדי לפתוח אותו, ואז אתה יכול לתפוס את בן-זוגך, להטיל אותו על השער ובכך לפתוח אותו במהירות שיא - אלו הן רק דוגמאות קטנות לגבי מוסד "בן-זוג" במשחק. אתה שולט בשתי הדמויות אפילו



רק ליפנים יש כנראה יכולת להמציא משחק שמצליח להיות גם מאיים וגם חמוד באותו זמן. המשחק KIKIKAKAI 2 הוא המשך אלגנטי לאחד ממשחקי היריות משלב בעצמו גם הרפתקה פעולתית וגם משחק קניות. כמו המשחק MYSTICAL NINJA 2, הוא מציע תערוכת של ירי אכזרי עם חיפושים בשוטטות. המטרה שלך במשחק היא למצוא דרך לבוסים של סוף השלב, תוך כדי עצירות מזדמנות בחנויות, בכדי

רק ליפנים יש כנראה יכולת להמציא משחק שמצליח להיות גם מאיים וגם חמוד באותו זמן. המשחק KIKIKAKAI 2 הוא המשך אלגנטי לאחד ממשחקי היריות משלב בעצמו גם הרפתקה פעולתית וגם משחק קניות. כמו המשחק MYSTICAL NINJA 2, הוא מציע תערוכת של ירי אכזרי עם חיפושים בשוטטות. המטרה שלך במשחק היא למצוא דרך לבוסים של סוף השלב, תוך כדי עצירות מזדמנות בחנויות, בכדי

הרבה אנשים שמשחקים בעולם פנטזיה ורוצים לעבור לעולם אחר נרתעים לרוב, מסיבה זו או אחרת, לעבור לעולם סיברפאנק. מאחר וזה אחד העולמות הכי כייפיים לשחק בהם (במיוחד אם אתה GM) אני לא מבין למה. כנראה הוא מפחיד אנשים מפני שהוא כל כך "נגד" השחקן והדמות, אבל חשבתי פעם למה כל משחקי הסיברפאנק חייבים להיות בעולם שכולו רע? תחשבו לרגע, מלבד הפסימיסטים עד אימה שבכם, למה הכל צריך ללכת כל כך רע? אפשר לבצע רק מעט שינויים (מלבד, כמובן, פיתוח הרשת) כדי להפוך את העולם לעולם סיברפאנק מבלי להפציץ אותו בפצצות אטום, מטאורים ומיליארד ושניים הודים. אפשר להמציא את כל הוירטואל ריאליטי בלי למחוק את המעמד הבינוני בעולם, או לשלוח את כולם אל העוני המתמיד. כן, כמה מהדברים האלה חייבים להיעשות, אבל לא כולם. אני במלים הבאות אנסה להראות לכם איך אפשר ובקלות יחסית להפוך את העולם שלנו לעולם סיברפאנק.

רק מלת אוהרה לכל חובבי המדע הבדיוני שאוהבים סיברפאנק כמו שהוא: העולם הזה לא הולך להיות עולם סיברפאנק טהור, ויכול להיות שיהיו בו כמה "פאקים" והוא לא יראה בעיניכם כעולם סיברפאנק - אבל סיברפאנק (ובמיוחד במשחקי תפקידים) זה פחות עניין של מה שרשום על הנייר, ויותר עניין של האווירה אותה אתה מקבל מהסופר או מה-GM. אם יש לך אחד מהשניים הנ"ל שמבצע את תפקידו טוב, הוא יוכל להסתדר בכל עולם סיברפאנק, אין גם שום חוק בעולם שאומר להכניס הומור להיסטוריה/CAMPAIGN סיברפאנק.

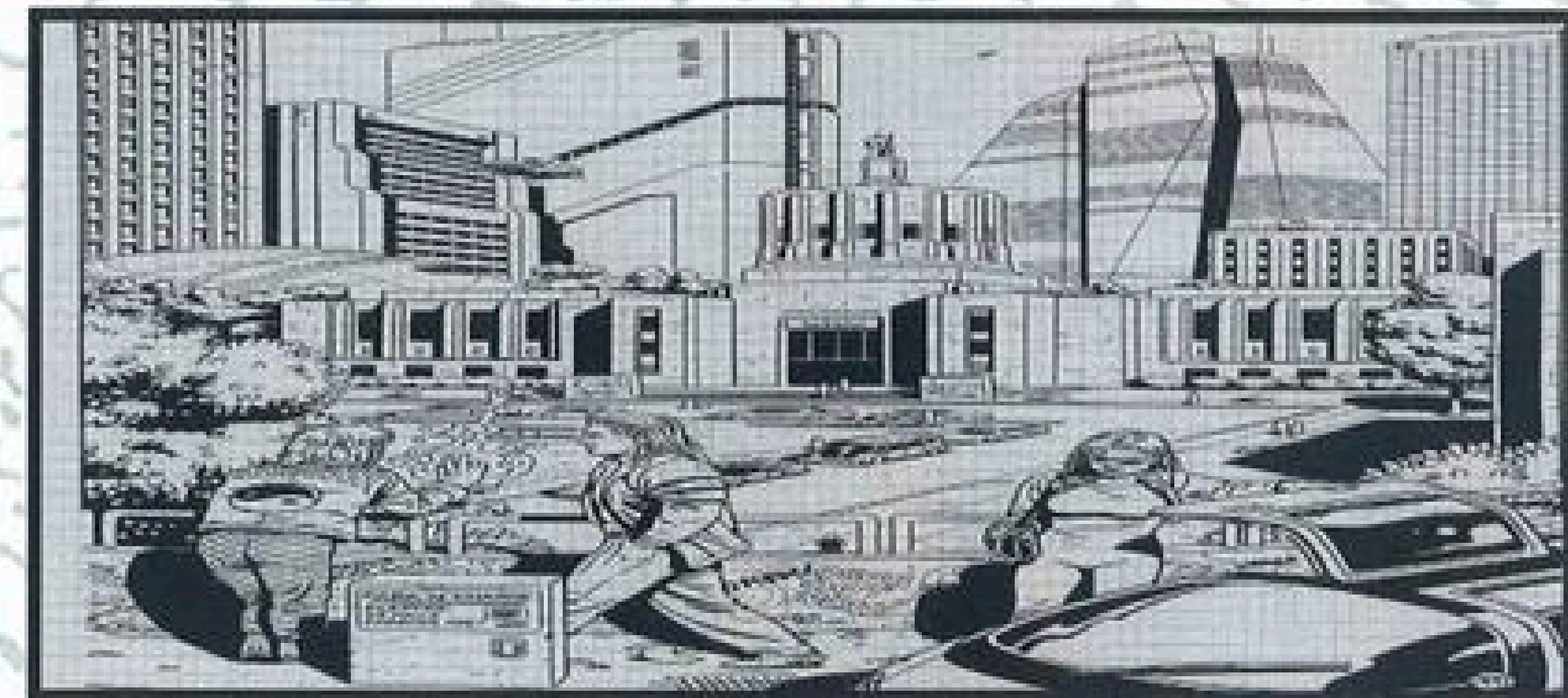
איך ניתן להפוך את העולם שלנו לעולם סיברפאנק בשבעה צעדים קלים? **צעד ראשון:** לוקחים את כל המחשבים האישיים בעולם שלך, וזורקים אותם לאותו מקום אליו הולכים העטים הכדוריים לאחר שאיבדת אותם. מחליפים את כולם במשהו בגודל מחברת (מישהו פה ראה פעם את GAGDGET INSPECTOR? או כמו שהיה לילדה שם) או משהו בגודל של כרטיס אשראי, וגורמים להם להתחבר להכל דרך רשת ענקית. מה המרחק שלנו מדבר כזה? לא רב. יש לנו את אינטרנט וקומפיוטר וכל מיני דברים כאלה שבהם יש לך הכל. כל דבר שאי פעם הומצא או יומצא כעתיד הקרוב יוזכר שם בצורה

מה שבע?

כלשהי. זאת כמובן, מלבד ההמצאה העתידנית - קרמבו לימון מסתובב על מקל. אבל נוותר להם על זה. **צעד שני:** לוקחים את מכונות ה"וירטואל ריאליטי" שיש לנו היום, ושמים במקומן מכונות וירטואל ריאליטי אמיתיות, גדולות ויפות. שיהיו דומות למה שמוצג היום בקליפ של אירוסמית לשיר "AMAZING", או מה שמוצג ב-"ניורומנסר" של ויליאם גיבסון. מחירן יהיה בערך כמו מחיר מערכת סטריאו טובה והן יתחברו להכל (במיוחד לאותם מחשבי כרטיסי אשראי הנותנים לנו גישה לרשת). ואם אנחנו כבר ברשת, יש להוסיף לה ממשק וירטואל ריאליטי, כדי להתאים למערכת הפופולארית.

צעד שלישי: לקחת את היפנים ולשים

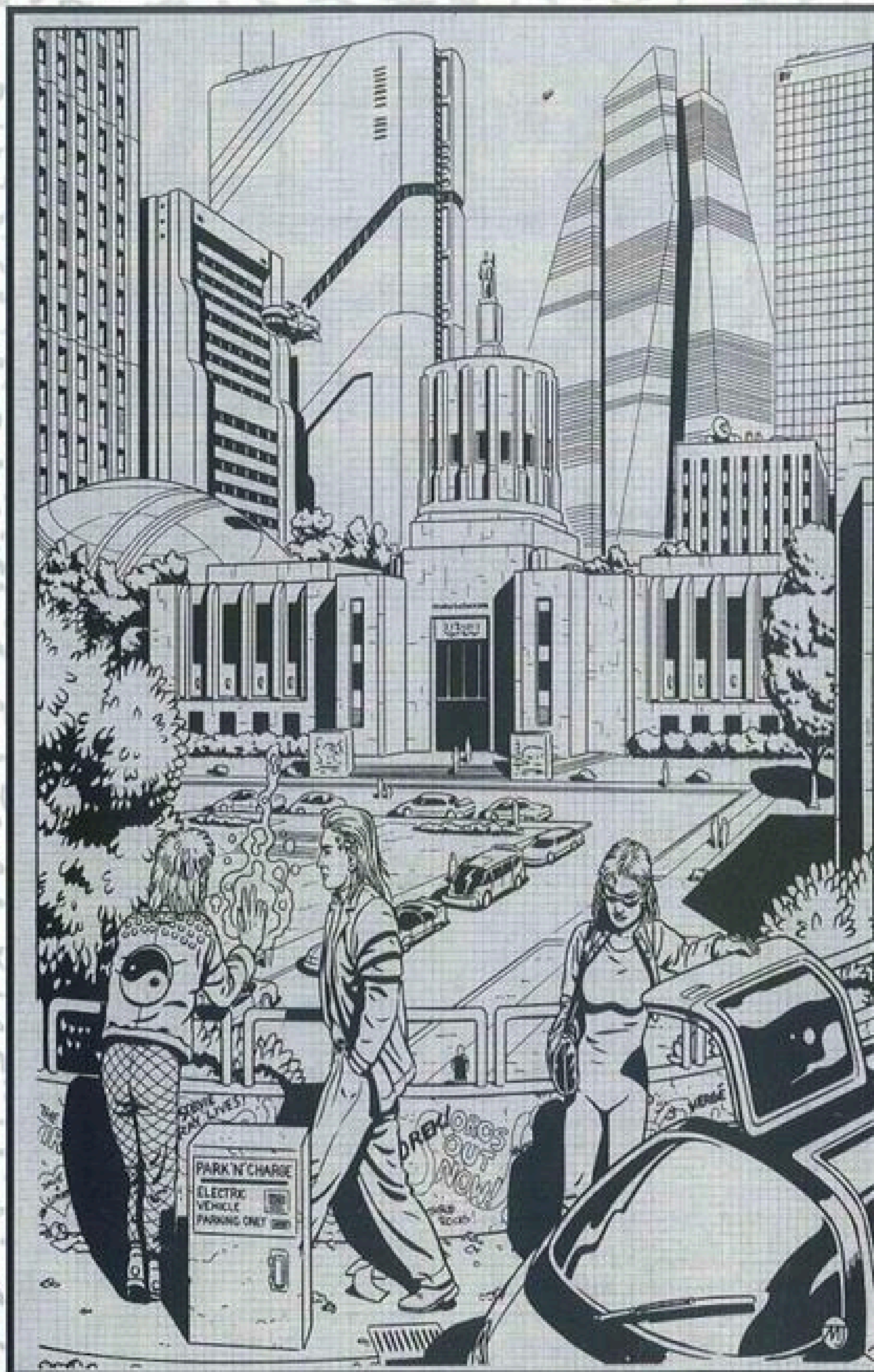
הגלובוס, אך לרוב הם מהווים כוח עבודה זול ולא מעמד עשירים. **צעד רביעי:** כלי נשק. כאן יש שתי אופציות - אופציה מספר אחת, המוצלחת מבין השתיים לדעתי, היא לתת את כל כלי הנשק בלי הגבלה. זה הדבר שקורה עכשיו בארה"ב, ולמרות כל מיני מבצעים להוצאת הנשק מהרחובות וכו', אני משער שהמצב רק יעשה גרוע יותר. כלומר, אם לדמויות שלך יש כסף ובא להן לקנות איזשהו טיל קרקע-אוויר - בכיף. נכנסים לסופרמרקט השכונתי ויוצאים עם שקית שכתוב עליה "HAVE A NICE DAY" ובתוכה טיל נגד מטוסים. כמה נחמד. כמובן שעוד לא הגענו לכל מיני פיתוחים טכנולוגיים כמו קרני לייזר וכו', אבל אלו הם בעיקר צעצועים לעשירים וכלי הנשק



אותם בכל מקום בעולם. הם קנו את הכותל, את גשר לונדון, את מגדל אייפל, את פראג - ועכשיו אין להם מקום לשים את זה בבית או הם באים לכאן. הם לרוב אדיבים, חייכנים ונחמדים, אך עדיין, משום מה, האמריקאים לא בדיק אוהבים אותם ומתחילים גל של פשעי גזענות כלפי יפנים, והתחזקות רצינית של הכוחות הימניים ארה"ב. כמובן שאם אחת מהדמויות תבקר אי פעם ביפן, היא תמצא גל של שנאת זרים מהסוג שלא נודע מאז ימי יפן הפיאודלית. דרך אגב, גם שאר העמים האסייתים מתפזרים על פני

העיקרי הוא עדיין רובים למיניהם. אופציה מספר שתיים: אין כלי נשק חמים. במאמץ עליון הצליחו ממשלות העולם להחרים את רוב כלי הנשק החמים מהרחובות. למה זה טוב? אם מעוניינים לשלם CAMPAIGN (עם ההדגשה על PAIN) של סיברפאנק יחד עם אומנויות לחימה (דבר משעשע עד אימה - אני מבטיח לכם). זה נותן כל מיני אפשרויות להכניס גזעים שונים של יצורים, אבל זה כבר לא התחום שלנו.

המשך צעד רביעי: מצב כלכלי. רע, מאוד, אבל ניתן לצאת מהמשבר בעזרת



עשור או שניים של מאמץ כלכלי. האינפלציה גבוהה, מטבע היין היפני חזק וכל שאר מטבעות העולם לא, אנשים חיים ברחובות, המעמד הבינוני עדיין קיים, אבל הוא כולו בכיוון המעמד הבינוני גבוה, ויש הפרשים די גדולים בין השכבות הסוציו-אקונומיות (ואו - איזו מלה). המצב גורם כמובן לעלייה הצינית בפשע - במיוחד אם בחרת לתת נשק חופשי, אם לא - זה עלול להיות מעניין. תאגידי הענק לא שולטים בעולם ולא קונים מדינות כמו ארגנטינה וכו', אבל בגלל שהם חברות המרוויחות בזמן של משבר כלכלי, יש להם הרבה מאוד כוח מול אנשים כמו נשיא יפן

או ארה"ב. **צעד חמישי:** הפצה מסיבית, אבל לא יותר מדי, של השתלות ביוניות וקיברנטיקה, הדבר אמנם נפוץ, אבל יש המון אנשים שלא אוהבים את הרעיון של להיות מחוברים למכונה בגופם. העניין גם יקר מאוד, ולכן הרבה אנשים, ובמיוחד אזרחים רגילים, לא דמויות שיצאו להרפתקה, מעדיפים לא להשתיל בגופם שום דבר. אפשר להשוות את התפוצה והמחיר של השתלות קיברנטיקה לניתוחים פלסטיים בימינו. דרך אגב, אם כבר דיברנו על ניתוחים פלסטיים, הם נעשים ממש נפוצים בעוד כמה עשרות

שנים (ושוב, קנה מידה), בערך כמו שהחלפת צבע שיער זה דבר נפוץ היום. הרבה אנשים יגיעו למסיבה עם פנים חדשות, ואז ביום המחרת יחליפו למשהו אחר.

צעד שישי: תרבות. אין תרבות. המוסיקה הופכת למעין מי-ש-מש מגעיל של האנס וטכנו, מלבד כמה להקות רוק כבד גרועות פה ושם. יש כנופיות רחוב שמקדישות את חייהן למציאת אנשים שמאזינים למוסיקה קלאסית מרצונם החופשי, ולירי בהם. הצבעים השולטים באופנה הם ירוק ורודן וסגול מזעזע, אבל אנשים לא מסתובבים עם חליפות עשויות מנייר כסף. השירה הפוסט פוסט פוסט מודרנית מזכירה במקצת שירה ווגונית (למי שקרא את מדריך הסרמפיסט לגלקסיה. למי שלא - היא פשוט שירה גרוע מאוד). אחוזי האנאלפבתים בקרב הקהילה גדל מאוד, מאחר ואי אפשר להכריח ילדים לבוא לביה"ס רגילים לכל, זוכים? ובכלל, מבחינה תרבותית, וזה דבר ששוכחים להזכיר בהרבה משחקי סיברפאנק, המצב הכי על הפנים.

צעד שביעי: למצוא פיצריה טובה שפתוחה בשעות המשחק שלכם. כל הברברים שהועלו כאן הם הצעות בלבד ולא חייבים למלא אחריהם כמו תורה מסיני - אם בכלל. טיב ההרפתקאות שלכם בעולם הסיברפאנק יהיה תלוי מאוד ב-GM - אם הוא היה מחורבן בפנטזיה, רוב הסיכויים שהוא לא יהיה מבריק גם פה. כנ"ל לגבי השחקנים.

איך PC? NPC!

אם בכל העיתון הזה מחלקים פרסים, אז גם מדור משחקי התפקידים יכול! אי לכך ובהתאם לזאת אנו מכריזים על תחרות NPC חדשה: נשמח אם תשלחו אלינו NPC בכל שיטה ואיתם נתונים מלאים לפי השיטה, רקע, היסטוריה ואופי הדמות.

את הדמות המוצלחת ביותר שלכם שילחו ל-"תחרות NPC", WIZ, ת.ד. 2409 בני-ברק, מיקוד 51114.

בשלושת הפרסים, שכבר מחכים, יזכו הדמויות המעניינות ביותר - לאו דווקא המושקעות ביותר! בהצלחה - ערן.

מאת: ערן בן-סער, אבי סבג וליאור ברנע

בואו נניח שקראתם ספר סייברפאנק (מישהו תרגם את זה ל'פאנקיברנט'), התלהבתם ואתם מתיים לשחק את זה. כמו אנשים טובים אתם ניגשים לגיליונות וזו בהם סקרנו. שיטות סייברפאנק, ומה אתם מוצאים? אתם מוצאים ביקורת טובה על שלוש שיטות: CYBERSPACE, CYBERHERO ו-SHADOWRUN, וחושבים 'או מה כדאי' כדי לחסוך מכס כאב ראש ומאיתנו אלפי מכתבים למורגן, נעשה לכם את העבודה השחורה, ונערוך השוואה בין שלוש שיטות הסייבר הנמכרות כיום בארץ.

לפני שנתחיל, נדגיש כי SHADOWRUN היא שיטת סייברפאנק-פנטזיה הכוללת גזעים וקסמים. אנו נתעלם מהיבטים אלו לצורך ההשוואה, והמקום היחיד בו נתחשב בהם הוא בקטגוריית 'העולם'.

תכונות, כשרונות וניהול הדמות.

ב-CYBERSPACE מיוצגת הדמות על ידי 11 תכונות שונות, שכל אחת מהן משפיעה על מספר כשרונות שונים על ידי מתן בונוס. בנוסף, כל דמות משתייכת למעמד חברתי ומקצועי: המעמד החברתי קובע את רשימת הכשרונות שלמד



הדמות במהלך שנות ההתבגרות שלה, והמקצוע בו בחרה הדמות מכתוב את טבלת רכישת הכשרונות של הדמות, כלומר כמה נקודות היא מקבלת כדי לרכוש כשרונות בכל קטגוריית כשרונות. כמו כן, מקצוע הדמות נותן בונוסים בכשרונות הקשורים לתחום עיסוקה, למשל, לוחם-רחוב מקבל 3x בונוס בכשרונות נשק לכל דרגה. כדי להעמיק ולהפוך את הדמויות לייחודיות, ב-CYBERSPACE מאפשרת גלגול בטבלאות רקע מיוחדות. הדמויות ב-CYBERSPACE מקבלות ניסיון על קרב, פעולות מוצלחות, רעיונות ומשחק תפקידים טוב, ולפי צבירת הנקודות מתקדמת הדמות בדרגות. הדרגות, יש לציין, הן לא דרגות של ממש אלא רק מציגות מתי הדמות משפרת את כשרונותיה.

ב-CYBERHERO יש 8 תכונות לדמות ועוד 6 תכונות מחושבות, שמשפיעות על גובה הכשרון התחלתי. כל דמות יכולה להיבנות ללא מקצוע, או לבחור 'עסקת חבילה' של מקצוע כלשהו, כשהמקצועות נותנים לדמות כשרונות התחלתיים וחסרונות מתאימים. אחר כך קונה השחקן עוד כשרונות ועוד יתרונות שונים לדמות. מכיוון שזוהי התאמה של

שיטות

שיטת הגיבור, כל דבר נרכש בנקודות (כולל ציוד והשתלות קיברנטיקות), והדמות יוצאת בדיוק כפי שהשחקן רוצה. ב-CYBERHERO הדמויות מקבלות ניסיון על סצינות שלמות, ומשתמשות בנקודות לשיפור הדמות.

ב-SHADOWRUN בונים את כל היבטיה של הדמות בו זמנית, והדמות בנויה מחמש קטגוריות: גזע, קסם, תכונות, כשרונות ומשאבים. כמו כן, יש חמש רמות (A-E) לכל קטגוריה, והשחקן מצמיד לכל קטגוריה רמה אחרת. ככל שהרמה גבוהה יותר כך מקבל השחקן יותר אפשרויות בתחום המיוחס. למשל, אם יצמיד שחקן רמה B לכשרונות הוא יקבל 30 נקודות לבחירת כשרונות, ואם הוא יצמיד רמה C הוא יקבל 24 נקודות. את הנקודות שמקבל השחקן בתכונות וכשרונות, הוא מחלק לפי רצונו (ישנן 9 תכונות), אך שימו לב שאין השפעה של התכונות על הכשרונות. למי שמתעצל או רוצה דמות מוכנה, SHADOWRUN מספקת מספר לא מבוטל של אבי-טיפוס מוכנים למשחק. כל נקודה בכשרון, או תכונה, נותנת גלגול אחד של 6. לניסיון פריצת מעוללים ברמה שיגרתית (3), כאשר לדמות כשרון 4, יש לגלגל 64 ואחת הקוביות חייבת להגיע לשלוש או יותר כדי להצליח. הדמויות משתפרות כמו בשיטת הגיבור, והניסיון הוא מספר נקודות אותן מוסיפים (ועל פי עלות) לתכונות ולכשרונות.

אהבנו את התכונות והכשרונות של CYBERSPACE יותר מכל, הם מותאמים מאוד לדיאלוגים הקשה של הסייברפאנק. הכשרונות של SHADOWRUN טובים, אבל רעיון הקוביות הרבות קצת מעצבן. אהבנו גם את הדגש שיש ב-CYBERSPACE על המעמד החברתי, שכה חשוב בעולם הפאנקיברנטי העתידי - בשתי השיטות האחרות אין הוא חשוב כל כך, וכאן קביעת כשרונות הילדות לפיו ממש מוסיפה עומק לדמות. העדפנו את בחירת היתרונות ב-CYBERHERO על פני גלגולם ב-CYBERSPACE, אבל היתרונות של CYBERSPACE מתאימים הרבה יותר לז'אנר. SHADOWRUN מקבלת 'אגודל למעלה' על אבי-טיפוס המוכנים, והם באמת עוזרים לשחקנים שחדשים בז'אנר. אגב, יש לשים לב שבעוד

על המאזניים

סייברפאנק



שהמקצועות של CYBERHERO הם לפי הגדרת העולם המשחק (צייד כופר, נהג, שכיר חרב, עיתונאי וכו'), המקצועות של CYBERSPACE הם על פי השיטה וחמקן, לוחם רחוב, איש-רשת, סכנאי וכו'). שיטות הניסיון של CYBERHERO ו-SHADOWRUN נוחות מאוד, ואילו זו של CYBERSPACE ארוכה, מעצבנת ודורשת מעקב צמוד ואם כי מוסיפה מעט אווירה קטנה למשחק.

CYBERSPACE 8.5 -
CYBERHERO 7 - SHADOWRUN
6.5 -

השתלות קיברנטיקות וציוד נלווה.

CYBERSPACE מספקת רשימה מרשימה של השתלות קיברנטיקות וציוד טכנולוגי מתקדם. ההשתלות הקיברנטיקות מתחלקות לקטגוריות לפי סוגים, וליד כל

השתלה מצוינת בקודים דרך פעולתה, למשל 'E-F-C' פירושו 'קלט סביבתי' - עיבוד השוואתי - פלט לציוד קיברנטי. כל דמות מקבלת שלושה פרטי ציוד חינם (ציוד רגיל או השתלות), ועליה לרכוש בכסף את שאר הציוד. כמו כן, יש פירוט רב בנושאים כמו מחשבים, כלי רכב, כלי נשק, תחמושת וציוד היקפי.

CYBERHERO גם היא שיטה של ICE (כחלק משיטת הגיבור), ורשימת הציוד וההשתלות שלה זהה לזו של CYBERSPACE, אבל היא פועלת בשיטת הגיבור. היתרון הוא שאת ההשתלות והציוד ניתן לקנות בנקודות, בזמן בניית הדמות - ובכסף, מאוחר יותר. שימו לב לבעיה אחת: בעוד שב-CYBERSPACE ניתן לקנות השתלה ולשפר אותה עם הזמן, ב-CYBERHERO פשוט יש מספר השתלות זהות ברמה שונה, ויש להחליט מראש במה בוחרים. מעל לכל עומדת

העובדה כי זוהי שיטת הגיבור וניתן להמציא השתלות חדשות תוך מספר שניות.

הציוד של SHADOWRUN מפורט להדהים גם הוא, בייחוד בכלי הנשק והתחמושת, אבל יש בה פחות השתלות קיברנטיקות ולא הושקעה בהן מספיק עבודה - הפירוט דל וההשתלות הופכות למשניות לציוד ההיקפי, במיוחד בשל חוסר הדמיון והעובדה כי נתנו רק את ההשתלות הסטנדרטיות. ייתכן כי יש מי שיעדיפו את הגישה הזו, אבל אנחנו מעדיפים ליישם זאת בשיטה אחרת. למרות זאת יש לזכור כי בשיטה זו הציוד הקיברנטי לא מרכזי כמו בשיטות אחרות, משום שיש בה גם אלמנטים של פנטזיה.

CYBERSPACE 9 -
CYBERHERO 8 - SHADOWRUN
7 -

שיטת הקרב.

CYBERSPACE משתמשת בשיטת הקרב הקלאסית של ICE: כל דמות מגלגלת אחוזים להתקפה ומוסיפה להם את הבונוס בכשרון הנשק בו היא משתמשת. מהתוצאה מפחיתים את בונוס ההגנה של האויב ובודקים באחת מ-6 טבלאות ההתקפה (נשקי קליעים, ליזר, רימונים וכו') את כמות הנזק (ויכרו כי בשיטה זו הנק'פ הוא משני לפגיעות הקריטיות) ואת עוצמת הפגיעה הקריטית. משיודעים את עוצמת הפגיעה מגלגלים בטבלת הפגיעה הקריטית המתאימה ובודקים את אופי הפגיעה. קצת מסובך וקצת ארוך, אבל סוף סוף מצאנו למה בדיוק שיטת הקרב של ICE מתאימה לעולם הקשוח של הסייברפאנק, בו כל פגיעה יכולה להיות קטלנית וכל קרב יכול להיות האחרון.

CYBERHERO משתמשת בשיטת הקרב של שיטת הגיבור, כולל כל החוקים המתלווים כגון דימום או מיקום פגיעה. הדמות מגלגלת 6q3, מוסיפה לתוצאה את בונוס ההתקפה שלה בנשק בו היא משתמשת, ומחסרת את בונוס ההגנה של היריב. אם התוצאה שווה או גבוהה מ-11 - יש פגיעה. מגלגלים מיקום פגיעה בטבלה, ועל פי המיקום מוודים ליריב נקודות הלא ונקודות גוף (ב-HERO יש הפרדה בין נזק שיגרתי לנזק להתעלף לבין נזק שיהרוג אותו). השיטה טובה מאוד ומהירה למדי, אבל היא לא מתאימה במיוחד לקטלניות של העולם

הפאנקיברנטי. ב-SHADOWRUN מחשבים מעין מאגר קוביות קרב על פי התכונות של הדמות, ובקרב מחלקים את הקוביות במאגר בין התקפה והגנה. התוקף מגלגל מול כשרון ההתקפה שלו לפי החוקים שהסברנו למעלה על גלגול כשרונות, כשהוא מוסיף קוביות ממאגר הקרב שלו. אם לפחות קוביה אחת הצליחה - יש פגיעה. המגן מגלגל לפי אותם חוקים נגד תכונת הגוף שלו. אם ההצלחות של התוקף טובות יותר מאלו של המגן, הנזק נעשה קריטי יותר לפי 4 רמות נזק. בקיצור השיטה מסובכת ללא צורך. נחמד שאין נקודות נזק, אבל התחליף לא ממש טוב. השיטה קריטית למדי, אבל למי יש כוח להתחיל להשוות שש שבע קוביות כל סיבוב?

9.5 - CYBERSPACE
8.5 - CYBERHERO
5 - SHADOWRUN (ניסו לעשות משהו שונה, אבל נמשלו).

החלל הקיברנטי הממוחשב.

שלוש השיטות השקיעו ים של עבודה בחלק הזה של השיטה והתוצאות מעולות בשלושתן. לא נותר לנו אלא לציין את הנקודות המיוחדות לכל שיטה - ותחליטו אתם מה מתאים לכם.

ב-CYBERSPACE השקיעו המון בשיטות ייצוג המציאות בתוך המטריצה, ובתוכנות שמשמשות בהן בתוך החלל הקיברנטי, אם כי פחות בקרב ובתווה. CYBERHERO נתנו שיטה מעולה לייצוג הדמות בתוך המטריצה, ועל יחסי הגומלין שבין תכונות הדמות לתכונות המסוף בו הדמות משתמשת - שוב בגלל שמדובר בשיטת הגיבור - ניתן לבנות אין סוף תוכנות חדשות.

SHADOWRUN עבדו טוב מאוד על הכל: הייצוג של החלל הפנימי, הקרב והתווה, המסופים, הכל. רק חבל ששיטת הקרב זהה ברעיונותיה לשיטת הקרב הממשית.

8 - CYBERSPACE
8.5 - CYBERHERO
8.5 - SHADOWRUN

העולם הפאנקיברנטי.

CYBERSPACE השקיעו המון בעולם, בהיסטוריה ובחיים היום-יומיים. הם מדברים על עליית תאגיד העל והשתלטות על העולם, הם נותנים את סאן-פרנסיסקו העתידית של שנת 2090

כדוגמה ובפירוט מדהים. תאגיד העל, חבורות רחוב, בנקי איברים, תחבורה, בתי חולים, מקומות עבודה, עקיפת חוק, אנשי ציבור מפורסמים, הכל. הפירוט של CYBERHERO זהה וכמעט מועתק מ-CYBERSPACE. כבר דיברנו על כך שהם של אותה חברה. ואילו הפירוט של SHADOWRUN על העולם, מסתכם בהיסטוריה של העולם עד שנת 2050, תאגיד העל, חבורות רחוב וכיצד קרה שהקסם והגזעים חזרו לעולם, אבל לפחות הם השקיעו בכל זה.

9 - CYBERSPACE

9 - CYBERHERO (פשוט אותו

הדבר), 8 - SHADOWRUN (בגלל

שהמון מפורט על הגזעים והקסם, שהם

חלק בלתי נפרד מהעולם של

SHADOWRUN).



מוצרים נלווים

ל-CYBERSPACE יש רשימה נחמדה של מוצרים והרפתקאות הכוללת חבורות רחוב ותאגיד-על, דמויות מוכנות ועוד מספר מוצרים סטנדרטיים המתבקשים מאליהם.

ל-CYBERHERO אין כלל מוצרים נלווים, שכן היא התאמה של שיטת הגיבור. ניתן לתרגם כל מוצר לשיטה שלו. ל-SHADOWRUN יש את המוצרים הטובים ביותר: מציאות מדומה, קטלוג סמוראי הרחוב, ספרי מכונות, חיות פארא-נורמאליות (עולם פנטזיה, זוכרים?) ועוד רבים. האכיזות של הספרים וההשקעה

מצד FASA ממש מדהימות, והחלק הכי נחמד הוא הרעיון כי כל הספרים הם למעשה דפי טקסט במטריצה ומשתמשי מחשב משאירים הערות משלהם לצד כל מה שנכתב.

8 - CYBERSPACE

CYBERHERO - אין (לא ציון ולא

בטיח), 9.5 - SHADOWRUN

לסיכום

מעבר לחילוקי הדעות ביננו בקשר לעד כמה גרועה שיטת הקרב של SHADOWRUN, אין ממש שיטה רעה בין שלוש השיטות האלו. מעבר לציונים היבשים צריך לזכור שלכל שיטה יש את הדגשים שלה ואת הרעיונות שלה. ב-SHADOWRUN, למשל, גם שיטת הקרב וגם הטכנולוגיה משניים להעיון הפנטזיה בעולם המודרני, מה שמאוד מתאים לאנשים שמתקשים לעבור לסביבה לא מוכרת. לעומת זאת ל-CYBERSPACE, שהיא שיטת הסייברפאנק הסהורה והטכנית יכולה להיות לפעמים מסורבלת מאוד וקשה בקטעים מסוימים (לקח לנו למשל, המון זמן להבין את שיטת המטריצה שלהם, בזמנו).

SHADOWRUN מתאימה מאוד לאנשים חדשים בעולם הסייברפאנק ולאנשים שלא ממש מתלהבים מהרעיון הכללי. השילוב בין פנטזיה לסייברפאנק יצר עולם מעניין ומרתק, מלא סכנות והפתעות שרכש לעצמו קהל שחקנים רחב. CYBERHERO מתאימה במיוחד לאנשים שרוצים ליצור את עולם הסייברפאנק שלהם, לאנשים שלא מתעצלים ליצור ולגוון ולחשוב בעצמם - אנשים שלא דווקא מחפשים את הקלאסי והנורמאלי. אגב, עבודת יצירת האווירה מונחת כולה על כתפי ה-GM, שכן ספר החוקים של CYBERHERO לא מעביר טוב את אוירת העולם. ולבסוף, ל-CYBERSPACE היא שיטת הסייברפאנק הקלאסית, הקשוחה והקשה שמתאימה רק לאנשים שמסוגלים להסתגל לאורח המחשבה של העולם הקודר, הפאנקיברנטי ושמסוגלים להסתגל לקשיחות של השיטה. אנשים המתחפשים את הריאליזם המוחלט יהנו מאוד מהשיטה שכן היא טכנית ביותר ומציאותית עד מאוד.

בחרו במה שתרצו, לנו יש את הבחירות שלנו. אבי, למשל, היה בוחר ב-CYBERHERO ובונה בעזרת שיטת הגיבור את העולם של SHADOWRUN, ערן וליאור מעדיפים שניהם את CYBERSPACE, שחקו עד צאת נשמתם.

שיחות עם מורגן לה פיי

מספר הלחשים של מורגן

את ג'יימס האטפילד (הסולן של מטאליקה) לחמש דקות. אל תדאגו, הוא כבר התרגל.

חיסול מקקים.

לחש זה מחסל את כל המקקים ברדיוס של 20 ס"מ מרגלי הכיסא שעליו עומדת מורגן.

מרכיבי הלחש: כיסא ומורגן. לתשומת לבכם: עד לכתובת לחש זה על גבי העיתון, לא נפגע אף מקק כתוצאה משימוש לא נכון בקסם.

הקסמת מורה.

עוד לחש של שחר המאירי. לחש זה נועד להקסים מורה ולגרום לה לחבב את התלמיד שהטיל את הלחש.

מרכיבי הלחש: מבחן עם ציון 85 לפחות.



לתשומת לבכם: לחש זה הוטל רק פעם אחת על ידי שחר, והמורה לפסיכולוגיה שולחת לו פרחים הביתה עד עצם היום הזה.

זמן טיפ.

לחש זה מזמן אוטומטית סכום של 10% ממחיר סעודה כלשהי, מהארנק הקרוב ביותר למטיל.

מרכיבי הלחש: חשבון מסעדה ומלצר זועם.

לתשומת לבכם: הקסם לא עובד בפניצה האט.

זמן ניר צוק.

לחש זה מזמן את עורך העיתון, ניר

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

ברגע נדיר של רצון טוב, הסכימה מורגן לתאר לנו כמה מהלחשים השמישים ביותר שלה בעולמנו המודרני. סחטנו כל טיפת מידע אפשרית והרכבנו את הרשימה הבאה: שנה ביסלי.

לחש זה מאפשר למטיל לשנות את טעמו וצורתו של הביסלי שלו לפי רצונו החופשי, למשל מביסלי בצל לביסלי גריל. מרכיבי הלחש: ביסלי, מומלץ בשקית סגורה.

לתשומת לבכם: הלחש אינו פועל, מסיבות לא ברורות, על ביסלי בטעם טאקו.

עשה דיסק-מן.

לחש עוצמתי זה יוצר, יש מאין, דיסק-מן מתוצרת כלשהי, על פי בחירת המטיל - כולל אוזניות וסוללות להחלפה. מרכיבי הלחש: פיתה (לאכול יחד עם המוסיקה).

לתשומת לבכם: הלחש חסר כל אפקט ללא הלחש המקביל 'זמן-דיסק'.

זמן-דיסק.

לחש עוד זה מזמן דיסק לפי בחירת המטיל, ובלבד שהדיסק נמצא ברדיוס של 666 קילומטר. הדיסק יופיע בתוך הדיסק-מן או הקומפקט-דיסק של המטיל, ללא בעיות עם מקורו.

מרכיבי הלחש: חומס (למרוח בפיתה, כמובן).

לתשומת לבכם: אין כל אפשרות לזמן דיסקים של הלהקה ACE OF BASE, או דיסקים של הזמר הנורע רון שובל.

מלכודת המלאווז הנוראה של שחר המאירי.

את הלחש הזה המציא שחר המאירי, קוסם וזמר לא-נווד הגר בנתניה, כשניסה להמציא לחש לפי השיר TRAPPED UNDER ICE של מטאליקה, אבל כנראה הריח מהמטבח הסיח את דעתו באחד הרגעים הקריטיים, והוא נאלץ לאכול את דרכו החוצה.

מרכיבי הלחש: כל דיסק, תמונה, סיכה, שרשרת, פוסטר וכו' הקשורים למטאליקה.

לתשומת לבכם: מידי פעם מזמן הלחש



צוק, לצורך בידורים עם מורגן. ניר יופיע בתוך פנטגרם שצויר מראש, כשהוא תלוי באוויר במהופך ולובש את מדי הצבא הישנים שלו. כמו כן, ברקע יושמעו ברצף תלונותיהם הרגילות של כל משתתפי העיתון.

מרכיבי הלחש: גיליון וויז עם שגיעות דפוס.

לתשומת לבכם: יש לשחרר את ניר תוך חמש דקות, אחרת יחזור סופית לשירותו בצה"ל, למשך שנה וחצי נוספות.

לחש שליטה בקוביות של מורגן. בעזרת לחש זה תוכל לגרום לקוביות לעשות כרצונך, כלומר: להכין לך קפה, לעשות לך מסאז, לשיר שירי ארץ ישראל היפה (אם כי הן נוטות לזייף) ואפילו לנשוף קלות על ציפורני ידיך בזמן שהלק מתייבש (השימוש העיקרי של מורגן) - וכמובן להראות את התוצאה שאתה רוצה.

מרכיבי הלחש: מרשמלו (לבן, כמובן).

לתשומת לבכם: יש להדריך את הקוביות היטב פן יגלגלו שבע.

הפיכת מסטיק בנג-בנג לזהב. לחש זה יהפוך כל מסטיק בנג בנג בטעם פינה-קולרה (ובלבד) למטיל זהב טהור!

מרכיבי הלחש: שן של דרקון זהוב, נוצה מכנף של תזיה מעופף וציפורן מבתולה ניו-יורקית.

לתשומת לבכם: ניתן להחליף כל מרכיב בלחש ביריקה של המפלצת מלוך-נס.

עד כאן כל מה שמורגן הסכימה לספר לנו. אם נסחוט ממנה עוד לחשים נפרסם אותם מייד.



מוכן לעשות הרבה בשביל כסף או הרפתקה טובה וקצת כסף, כמו שהוא קורא לזה, ונשכר לעתים קרובות על ידי תאגידים או כנופיות רחוב למנוון רחב של משימות.

כדי לתאר את באר בניתי אותו מחדש בשיטה בה הוא נבנה בפעם הראשונה, CYBERSPACE של ICE, מכיוון שזו שיטה מציאותית וקשוחה במיוחד.

מאת: ערן
בן-סער



באר הולידיי

גיבור הפוקפק

והושקעה בה מחשבה רבה בפרטים הטכניים הקטנים, ההכרחיים כל כך למשחק סיברפאנק רציני. התיאור הוא של

באר הולידיי המבוסה בן ה-28 (שנת 2090) שגר כבר 10 שנים בסאן פרנסיסקו. תכונות: זריזות - 98 (+20%), כושר - 75 (+5%), אמפתיה - 91 (+10%), אינטואיציה - 96 (+15%), זיכרון - 51 (0%), נוכחות - 82 (+5%), מהירות - 51 (0%), היגיון - 77 (+5%), משמעת עצמית - 92 (+10%), כוח - 42 (0%).

מעמד חברתי: עירוני גבוה.

מקצוע: מיוחד, באר משתמש בטבלת פיתוח משלו ובבונסי הדרגה של החמקן. דרגה: 9. פיתוח גוף (נק"פ) - 58.

רשימת כשרונות:

תמרון ללא שריון - +55%, תמרון בשריון קל - +40%, נשקי ירייה - +124%, נשקי קרב פנים אל פנים - +34%, נשקי זריקה - +79%, נהיגה - +60%, סביבה - +35%, שימוש בציוד רגיל - +15%, מעקף אלקטרוני (פריצה) - +97%, מעקף מכני (פריצה) - +97%, מארב - +72%, מעקב והסתתרות - +92%, תרבות - +44%, חוכמת רחוב - +69%, מנהל - +24%, ניצול - +49%, מכניקה - +25%, אלקטרוניקה - +30%, תכנות - 2 (STASIS, ODAC-III) הבחנה - +69%, אקרוסטיקה - 70%, הערכה - +25%, עמידות לסמים - +30%, זיוף - +30%, הימורים - +25%, ספורט - +50%, רמאות - +45%, הודחלות (דרך פתחים צרים) - +30%, שליפה מהירה - +55%.

השתלות קיברנטיקות: מ.ג.ו. (ממשק ניוירני ישיר) מחובר למוח.

באר הולידיי נולד ב-2062 בסידני שבאוסטרליה. אביו היה יבואן נשק נודע בעיר ומעמד המשפחה היה שפיר. באר קיבל חינוך טוב וגדל כ-ילד טוב ירושלים עד לגיל 15. אז החל מרד הנעורים של באר - הוא החל להסתובב עם אופנועים, ללבוש מעילי עור, לחגור כלי נשק, לשתות ולהתדרדר באופן כללי. באותה עת עשה גם את הקעקוע המפורסם שלו: אלדיק הלבקן (מסיפורי הפנטזיה של מייקל מורקוק) מנופף את אבי-סער, החרב שואבת הנשמות, אל על.

מודאגים, שלחו אותו הוריו לפנימייה צבאית. אבל באר נמלט מהפנימייה והחל להסתובב ברחובות ולבנות לעצמו שם משלו. בגיל 18 שרדו באר והכנופיה בה היה חבר - בנק בסידני, במהלך השוד ירק באר מסטיק שלעם, והמשטרה עלתה על עקבותיו לפי מכנה השיניים ותבנית DNA שנלקחה מהרוק שלו. באר נמלט לאמריקה.

באר הולידיי נחת בסאן פרנסיסקו בשנת 2080 והחליט להיות אדון לעצמו. הוא בז לכנופיות ולכוח פיזי, הוא בז לחברה ולתאגידי העל, הוא בז לחלל הקיברנטי ומאמין שהמציאות הווירטואלית תשעבד מיליונים עד לסוף המאה. הוא מאמין בשלושה עקרונות: לשרוד, לעשות כסף ולחיות על הקצה (ארבעה דברים, בעצם, אם מחשיבים את התמכרותו של באר לבירה מתוצרת אוסטרליה).

בסאן פרנסיסקו יצר לעצמו באר שם מיוחד במינו: הוא שילוב של לוחם רחוב ושל חמקן, ואין שני לו בכל המדינה. הוא זריז, פיקח, ערמומי ואכזרי למדי. הוא

המשחקיה 123

תוכנות שהן ממש משחק ילדים

המשחקיה 1, 2, 3
תוכנות חדשות לגיל הרך (גילאי 3-10),
עם גרפיקה מהממת, קולות משגעים
ואיכויות שעוד לא נראו בתוכנות כחול-לבן.

בכל תוכנה שלושה משחקים נפרדים
המהווים אתגר וחומר לימודי - אך עם זאת
מספקים גם שעשוע והנאה לכל ילד.

להשיג בחנויות המחשבים, האלקטרוניקה
והצעצועים המובחרות.
שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם,
כנרת 13 בני ברק, טלפון: 03-5794711





מאת: ע.ד.

ע.ד., שכבר כתב לנו סיפורים נהדרים בעבר, חוזר עם סיפור סיברפאנק משעשע על אודות פורץ חלקלק, וקצין ביטחון שעדיין לא איבד את זה:

הפורץ החלקלק התיישב מול מסופו ונאנח בסיפוק. סוף סוף השיגו ידיו הארוכות את התוכנה שחיפש. בכפו נח כעת מולטי-דיסק מבריק, שנגנב באותו בוקר מסניף מקומי של המכון למדעים מתקדמים. על המדבקה היה השם - "מסרשמיט" ואחריו התיאור - "תוכנה לפריצה. מתוכנתת לפצח קודים במערכות תקשורת צבאיות ו/או קווי ממסר תאגיד. לשימוש מסווג בלבד."

הפורץ החלקלק הכניס את המולטי-דיסק למסוף, חבש את קסדתו וכפפותיו, והחליק לתוך עולם הביניים הקודר שבין מרחב קיברנטי למרחב קיברנטי. התוכנה שטען החלה לעבוד. מסביבו התגשם גוף משונה של רכב פרימיטיבי - מן כלי טיים מכונף, בעל מדחף בחרטומו. על הכלי ניצב מקלע מסורבל בעל כן מסתובב.

הפורץ החלקלק הופתע מעט מהאופי שבו פעלה התוכנה, אך הוא החל להשתמש בה מייד. אצבעותיו תופפו על המקלדת והוא גלש לעבר יעדו: המרחב הקיברנטי של תאגיד קיברקו - מערת דרקון דיגיטלית, מלאה בשכיות חמדה ממוחשבות, המחכה לאביר הקיברנטי שיבוא ויבזוז אותן.

שולי המרחב התאגידי החלו להתגלות, גיליונות זוהרים של מידע סתמי, המייצגים יחסי-ציבור והסברה מטעם החברה, לכל המשתמשים הזרים שנקלעו לתחומה וגם פקודות הפעלה פשוטות, לשימושם של פקידים זוטרים. הפורץ החלקלק טס מעבר לכל אלה, וניווט את האווירון עמוק יותר. עולם חדש החל להתגלות בפניו. שורות מנצנצות וקווים מרצדים שסימנו את הגבול בין הסתמיות החיצונית ללב המרחב הקיברנטי: נוסחאות אלקטרוניקה, פטנטים, תוכנות מסווגות וסודות עסקיים. הפורץ החלקלק רצה למות מרוב עושר, או אושר.

★

קצין הביטחון חיסל עוד סופגניה ופיהק. עוד לילה משעמם של פיקוח אפרורי. רק שלוש וחצי שעות לסיום

המשמרת ואחר כך - שינה מתוקה. הוא נשען על הכיסא והמהם לעצמו, בעודו חושב על תפקידו - כלב שמירה של המרחב הקיברנטי של התאגיד. מסביבו צפצפו כמה מסופים, כולם מאוישים על ידי אנשי ביטחון אחרים. חברה גדולה כמו קיברקו לא סומכת רק על כלב שמירה אחד במלונה שלה. ובכל זאת, הוא היה קצין הביטחון - ראש וראשון לכולם, ומולו ניצב המסוף שפיקח על מערך ההגנה

המרכזי של החברה. קצין הביטחון ידע שזהו מצב חירום ופעל בהתאם. הוא ביקש מהמחשב לטעון את תוכנת ההגנה החזקה ביותר והמערכת העלתה קובץ בשם "ספיטפייר". הקצין נטל את ציודו האישי והתחבר אל המרחב הקיברנטי. הפורץ החלקלק צלל לתוך לב התאגיד, מוקסם ממה שראה סביבו. האתר היה דחוס במידע טהור - אוצר בלום שלא יסולא בפז. הפורץ החל להקליד פקודות

התמודדות

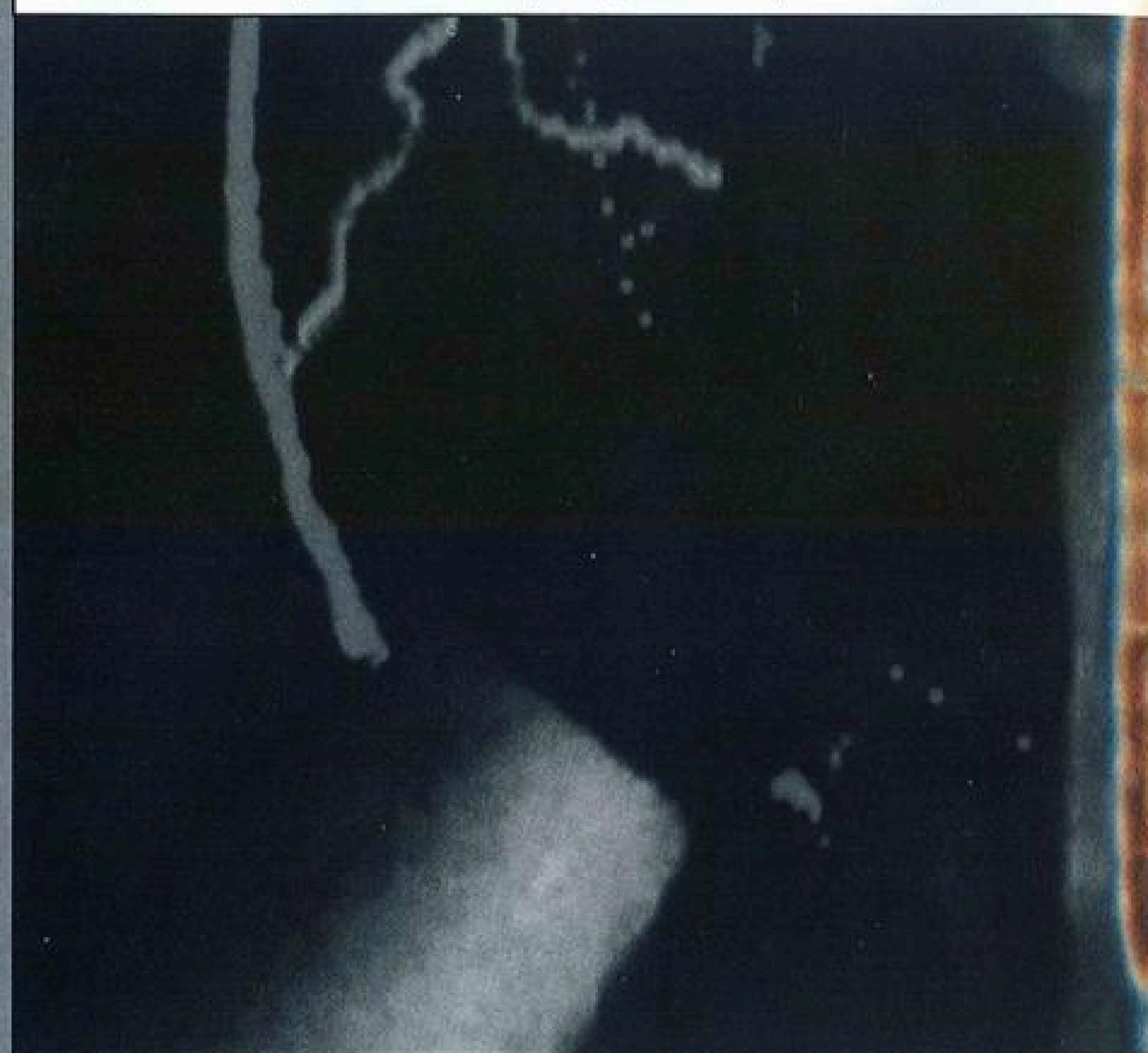


החשוב ביותר, גדר החייץ שבין עולמם האפל והרעב של הפורצים, לבין אבן החן הנחשקת של לב התחום התאגידי. הקצין גרד את כרסו והתכוון לקחת עוד סופגניה, כשלפתע הבהב המסוף ואזעקה צורמת נשמעה באולם. הדפס מידע על המסך הודיע על חדירה בדרג ה'. מישור או משהו עבר דרך כל המחסומים ומערכות ההגנה והיה על סף כניסה למוח

העתקה והעברה כשפתאום הופיע משהו מאחוריו. כלי טיים מכונף, דומה לשלו, ירד אליו במהירות עצומה. ועוד לפני שהספיק הפורץ להגיב, פתח המטוס באש. הפורץ ביצע היפוך מסובך וכמעט שפגע בתוכנה לבקרת טילים. לאחר מכן שינה הפורץ כיוון ופתח במרדף אחרי אויבו. הוא הפעיל את המקלע, וזה החל לירות מטחי אור לעבר זנבו של מטוס היריב. האויב

ביצע בריחה חפוזה לעבר טור ארוך של קבצים מכווצים וניצל מהשמדה בטוחה. הפורץ החלקלק פלט קללה עסיסית והמשיך לטוס בעקבות היריב, אולם זה לא נראה בשום מקום. הפורץ החל לחשוב שהיריות פגעו באויבו, כשלפתע הגיח זה מאחוריו כשמקלעו יורק מוות זרחני. כנף מטוסו של הפורץ נפגעה והוא החל לאבד איזון. האווירון היטלטל בפראות, מקלקל את ניסיונותיו של הפורץ לפגוע ביריב.

וירטואלית



הלה המשיך לעקוב אחריו, משחרר לעתים צרור ממקלעו ואת שאר הזמן מבלה בתמרוני חמיקה. זוג המטוסים חלף על פני לב המרחב הקיברנטי והגיע לשוליים. קצין הביטחון נהנה מהמאבק. השטח המקומי היה ידוע לו והוא שלט היטב בתוכנה שבה השתמש. הגאוזה עלתה לראשו, ובפרץ של ביטחון עצמי הזניק הקצין את מטוסו, עד שאווירון היריב סס

מנהליים. מטוס האויב סס בעקבותיו עדיין, כנראה על מנת לשגר אליו את המכה המכרעת. קצין הביטחון ידע שעליו לעשות משהו, ומהר. הוא הקפיא את תוכנית "ספיטפייר" והתנתק לרגע מן המרחב הקיברנטי. בזריזות רבה נטל הקצין מולטי-דיסק והכניס אותו למסוף. לאחר מכן הוא התחבר שוב למרחב הקיברנטי והפעיל מחדש את "ספיטפייר",

ממש לצידו. הוא הביט בדמותו הוירטואלית של הפורץ וחייך לעברה חיוך לעגני. הפורץ החזיר אליו מבט מריד והאיט ממהירותו בפתאומיות. עכשיו שיחק קצין הביטחון בתפקיד הנרדף, ובזמן שלקח לו לקלוט את המצב, הספיק הפורץ להכניס צרור כדורים בוער לתוך זנב מטוסו. הקצין זעק בכעס, בעוד רכבו צולל מטה ושוקע בתוך ים של תדפיסים



בדיוק לפני שמטוס האויב יירט אותו. הקצין החל למשוך זמן בעזרת סדרה של משחקי מחבואים עם היריב, בעוד המחשב טוען בשבילו את "הוביצר" - תוכנת עזר למלחמה בפורצים. הרוכבת על תוכנות הגנה פעילות ומשבשת באופן וירטואלי את השגרות ותת השגרות של כל תוכנת פיצוח פעילה ועוינת בסביבה.

הפורץ גיחך בעונג. הקורבן שיחק איתו מחבואים וזה סימן שהוא פוחד. הפורץ הסיק מכך שיש ביכולתו לחסל את האויב ולחדור שוב ללב המערכת, ועל כן הוא חיפש את יריבו במשנה מרץ. לבסוף הוא מצא את האויב מקרטע מאחורי קיר של מטריצות מפתח מערכתיות. הפורץ הנהיג את מטוסו לעבר היריב והתכוון להשחיל את הצרור האחרון והקובע בתוך מיכל הדלק, כשלפתע הופיע על חרטום מטוס האויב תותח מסיבי. הפורץ גנח בהפתעה והחל לברוח. חושי הודיעו לו שנשקפת לו סכנה. מטוסו כמעט ויצא משולי המרחב הקיברנטי, כאשר פגעו בו מטחי התותח וקרעו אותו לשביבי מידע משניים.

קצין הביטחון גיחך קלות והגית את קסדתו על השולחן. הוא ידע שמחכה לו העלאה, מייד לאחר שיתן דו"ח על המבצע הזה. כמובן נשארה לו עוד חצי שעה לסיום המשמרת, והקצין כבר הרגיש את המיטה קוראת לו בקול מזמין ומפתה. רק דבר אחד עדיין הטריד אותו - מאיין השיג הפורץ הממוזר תוכנת פיצוח מתוחכמת כל כך?

הפורץ החלקלק היה חלקלק מזיעה. הוא חבט במקלדת בזעם וגידף בפראות. בשבילו היה זה לילה מבובז, הרבה השקעה ומאמץ והתוצאה: אפס. התוכנה היתה די טובה, אבל כנראה לא טובה מספיק. הפורץ שקל להיפטר ממנה, היה מסוכן להחזיק בה מבחינה חוקית. אבל לאחר הרהור קצר הוא התעורר. בכל זאת היה מדובר רק בגיחה כושלת לתאגיד אחר. יש עשרות אפשרויות אחרות...

הוא טען שוב את "מסרשמיט" והתביית על מרחב קיברנטי חדש.

ספרון בסקרופוליס
פרק שני - מאת תומד



הכנסו את
הנאשם הבא.
בחורים, אין לי את
כל היום בשביל
זה...



אני מודה
שיש לכם חוצפה
להאשים אותי
בשטות הזאת



ובכן, ספרון, בן הקזע
האקוותי הידוע בהון
עורו הנחוצ...



האם
אתם
מודה
בבהידה
באקרופוליס
עירנו ה--



אשם, אס-
בק. קחו אותנו
למכלאה. קדימה
בחורים!



תוריד את
הייד"ם,
"בחור"...



כעבור מספר שעות

אחחח...
הנאשם...

בוקר טוב
אש-כחול!



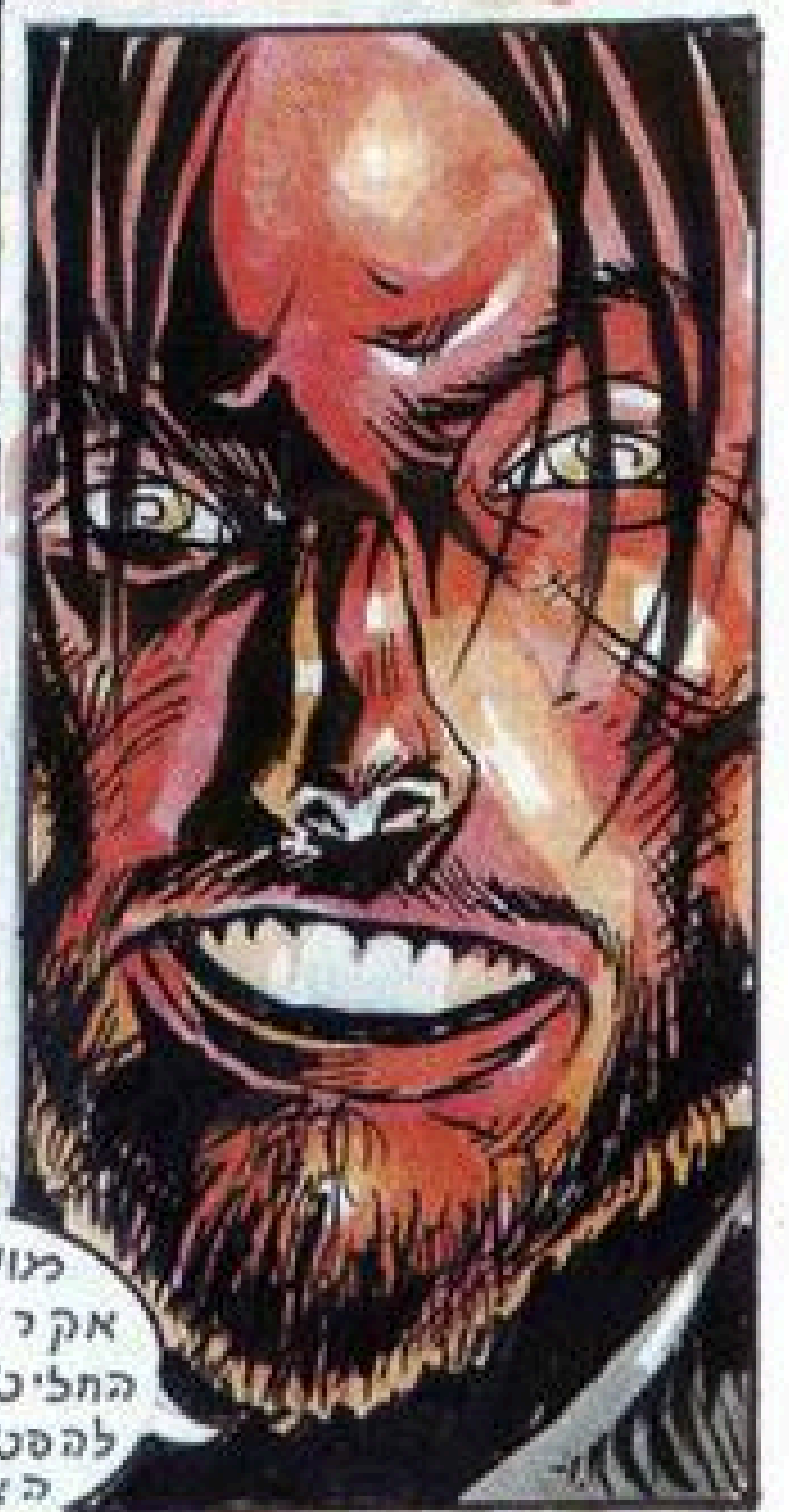
ומי?
אתה?

אני אש,
אס"ר פוליטי
בדיוק כמק.



ירוקים, פחולים,
אדומים... אף
אחד אינו בטוח
יותר. הפעם זה
נקיון ורציני...

שמעת על
זה אבל לא
רצית להאמין...



מועצת
אקרופוליס
החליטה לבסוף
להפטר מכל
הצבעונים.



אני שכיר-
חרב, ובכל-זאת
נעים להכיר,
אש.

הם אני סרבת
בתחילה. אני ובכלל,
ריב הקזע האדום,
אנו אנשים שוחרי שלום,
ולא מדיקים. במקצוע
אני מורה, ואתה?

המשל בגליון הבא

למכירה

- ★ למכירה מגה דרייב + המשחקים מורטל קומבט 1 ו-2, סחרור מסוכן ואלדדן. כמו כן למכירה גיים גיר + קלטת בעלת 4 משחקים + שנאי + טראבל דאק + אולימפיק גולד. ליאור בוקובסקי, 04-766824.
- ★ למכירה במחירי חיסול כל חפצי AD&D, ספרי כיסוף ו-D&D, נמרוד פריאל, 09-441715.
- ★ למכירה גיים גיר + תוספות + 7 משחקים. קונה ומוכר משחקי סגה. בן, 03-395827.
- ★ למכירה מחשב אולימפי 40M HARD DISK 286, מורחבת, מסך SVGA, 1024K זיכרון פנימי, דור, 07-517898.
- ★ למכירה משחקים חדשים: הוויקינגים, ספיס קווסט, לוחם הרחוב, מורטל קומבט ועוד. אלעד בר-נתן, 03-9649754.
- ★ למכירה סאונד בלאסטר + 2 רמקולים + תוכנות ב-300 ש"ח. כמו כן למכירה משחקים חדשים ל-CD-ROM: IRON HLIX, CRITICAL PATH, סיסטי 2000, מלחמת הכוכבים ו-CD עם 4 משחקים, כל אחד ב-190 ש"ח. בועז, 09-344043.
- ★ למכירה המשחקים: קירנדיה 1 ו-2, שד משחת, אי הקופים 2, לארי 5 ו-6, סיסטי 2000, קינג קווסט 5, סאם ומקס ו-PINBALL - כל אחד ב-15 ש"ח. כמו כן למכירה FANTASIS, פרדי פארקש והאורגים - 85 ש"ח כל אחד, דרור, 08-432598.
- ★ למכירה משחקים חדשים במחירים זולים מאוד: לונה פארק, אחרון גיבורי הפעולה, כדורגל תלת מימדי, FIFA SOCCER, הסיירה, SANGO 2, ACTIN והחדשים ביותר: ROBINSON, THE HORD, JAZZ JACK RABBIT, BLUE FORCE ועוד רבים אחרים. בועז, 04-917536, שחר, 04-912903.
- ★ למכירה/החלפה קווסטים ומשחקים חדשים: יומן של הטנטיקל, ספיס קווסט, לארי, סיסטי, מורטל קומבט, FIFA ועוד רבים אחרים, ב-50 ש"ח כל אחד. אלון גבאי, 03-9644592.
- ★ למכירה המשחק גובלינים 1 כולל קודים וחוברת מקורית ב-70 ש"ח. אמיר נאור, 07-710594.
- ★ למכירה המשחק יומן של הטנטיקל באריזה מקורית ב-80 ש"ח. שי או ניר, 03-5613096.
- ★ למכירה/החלפה משחקים חדשים ומקוריים שעטיפתם לא נפתחה: הקס, קורנדרו, עולם אחר, לוחמי המעורות, ועם האלים, לוחמי התהילה, כדורגל ליברפול, הסיירה ועוד רבים. אלעד בר נתן, 03-9649754.
- ★ למכירה מחשב SX 386 + מסך VGA מתוצרת פאקדר בל, זיכרון 4MB + כונן

- קשיח 80+40 MB + סאונד בלאסטר + מקלדת + ג'ויסטיק + עכבר, הכל במצב מצוין. שניא פולני, 09-697968.
- ★ למכירה המשחק אוסקר למחשבי 386 ומעלה, במחיר מפתיע של 55 ש"ח. רן אטלס, 03-6357810, לא בשבת.
- ★ למכירה המשחק ציפורי הפלדה במחיר מציאה של 65 ש"ח ועוד משחקים למגאסון בחצי מחיר. אסף, 09-445287.
- ★ למכירה משחקים חדשים באריזה: פרה-הסטוריה, הרפתקאות מילי, חולית, לארי, סטריט פייטר, הרפתקאות במצולות והשבלולונים במחיר של 50 ש"ח כל אחד. עומר, 08-232864.
- ★ למכירה גיים בוי + קלטת TETRIS, כחדש, ב-250 ש"ח בלבד. בועז, 08-232864.
- ★ למכירה תקליטור אינקה 2 ל-CD-ROM ב-140 ש"ח. בועז, 08-232864.
- ★ למכירה סאונד בלאסטר פרו, נדב, 03-9654397.
- ★ למכירה סגה מאסטר סיסטם לטלוויזיה מולטיסיסטם + 10 משחקים + אקדח + ג'ויסטיק + משקפי 3D ועוד. צביקה, 08-491606.
- ★ למכירה משחקי מחשב מקוריים: מייקל ג'ורדן, ספיס קווסט 4 ועוד. איציק, 08-800105.
- ★ למכירה משחק כדורגל חדש ומעולה של חברת מיראד' - 50 ש"ח. אלון גבאי, 03-9644592.
- ★ למכירה סגה מאסטר סיסטם + 2 ידיות + אקדח + משחקים. אורי, 07-424881.
- ★ למכירה סגה מאסטר סיסטם + כל התוספות + שני משחקים פנימיים ב-150 ש"ח. בנוסף למכירה משחק לגיים בוי נינג'ה קיד ב-40 ש"ח. מאיר, 03-5401507.
- ★ למכירה ווילי ביימז, קינג קווסט 6, אי הקופים 2 ואינדיאנה ג'ונס. הראשון שיקנה 2 משחקים לפחות יקבל את המשחק המפתחת למארמון מקורי, בחינם. יובל, 03-93019075.
- ★ למכירה המשחק אמזונס במחיר נוח ובמצב טוב. אחיעד זירמן, 03-5522767.
- ★ למכירה משחקים חדשים באריזה מקורית מארצות הברית: 94 SCOCER, 4 משחקי כדורגל ועוד המון משחקים חדשים להחלפה. עידן, 08-641153.
- ★ למכירה/החלפה משחקי מחשב: לארי 6, מקס בדרכים, DUNE 2, סיסטי 2000, אי הקופים 2, גברואל, אינקה 2, בודד באפילה 2, יומן של הטנטיקל, טיטוס השועל, פגיון הדמים, גובלינים ועוד רבים אחרים. בן בלד, 06-333873.
- ★ למכירה משחקים מקוריים וחדשים במצב מצוין: מורטל קומבט, W.W.F III, II

הצילו

- ★ הצילו! תקועים במשחק נער הנבואה בשלב של שעון החול. בתמורה נעזר במשחקים כמו לארי 1,5,6, סם ומקס, יומן של הטנטיקל, הטוב הרע והרוקה, רצח במיאמי ועד. ברוק או אבשלום, 02-780626.
- ★ הצילו! דחוף! צריך עזרה בשלב 5 (סדינה) ברוג'י רביט בניים בוי. מוכן לעזור בקווסטים בתמורה. יובל, 03-9319075.
- ★ הצילו! תקוע במשחק לארי 6 - איך משיגים מים מינרליים? תקוע גם בספיס קווסט - לאן טסים אחרי שהמסעדה מתפוצצת ומקבלים שדר מ-GOLIAT? בתמורה אעזור בחקירה משטרתית 3 ועוד. אייל, 09-925253.



- ★ הצילו! תקוע במשחק אינדיאנה ג'ונס - בעקבות סורה של אטלנטיס, בתמורה אעזור באבודים בזמן, לארי 6 ואבירי האלים. עידן, 03-5747697.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה באי הקופים 1 - איך נכנסים אל ראש הקוף? תום, 08-594180.
- ★ הצילו! מי שמוכן לעזור לי בגובלינים 1 אעזור לו בסוכן סמוי, מערות הקריסטל 1, שכחו אותי בבית 2 ועוד. מורי, 03-9330527.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק LANDS OF LORE - מה עושים במכרות, או איך שוכרים את המחסום של סקוטיה? למושיע אעזור כמעט בכל קווסט. ספי, 04-371316.

מועדינים

- ★ מעוניין לקנות את המשחק הרצון

- לעוצמה 2 או להחליפו במשחקים הרצון לעוצמה 1 והאורגים (כולם באריזה מקורית). נועם כהן, 06-988547.
- ★ מעוניין להשתמש במדפסת צבעונית איכותית בעבור סכום טוב. עמית, 09-5057733.
- ★ מעוניין להחליף משחקים כמו: יומן של הטנטיקל, סופר פייטר, ווילי ביימז, אוסקר ועוד רבים. אורון, 08-957447.
- ★ נפתח מועדון מעריצים יחיד ומדליק של מסע בין כוכבים אשר ניתן למצוא בו הכל. למידע נוסף נא לשלוח בול לכתובת: מסע בין כוכבים - מועדון המעריצים הישראלי, ת.ד. 7072, חולון 58112.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים פרדי פארקש, סאם ומקס, אי הקופים 2, כוח המחץ והאורגים תמורת המשחקים קינג קווסט 5, פוליס קווסט 3 והסוד האפל ביערות העד. כל המשחקים מקוריים באריזה ובמצב מעולה. אבי, 09-494187.
- ★ מעוניין להחליף משחקים חדשים למחשב. עידן או אריה, 08-641153.
- ★ מעוניין לקנות משחקי מחשב מכול הסוגים. בן, 06-333873.
- ★ מעוניין להתכתב עם אוהבי וויז, מחשבים, ספרי פנטסיה, ספרי משחק ומוד. דרור בסלו, כפר מל"ל 45920.
- ★ מעוניין להחליף את קינג קווסט 5 בתקליטור תמורת אינדיאנה ג'ונס - אטלנטיס בתקליטור. ניתן גם להחליף תקליטורים אחרים. גל, 09-953724.
- ★ לכל הנואשים מוכרים פתרונות סופיים לכל משחק קיים במחיר סמלי. אוהד, 09-989322, אופיר, 09-915737.
- ★ מעוניין לעזור במשחקים הבאים: לארי 6, אבודים בזמן 1, אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס, יומן של הטנטיקל, סם ומקס ועוד. יובל, 03-5408483, 16:00-19:00 בימים א-ו.

משחקי תפקידים

- ★ מעוניינים להקים קבוצת מיני D&D, אין צורך בניסיון, באזור חדרה. תום, 08-594180.
- ★ שהים ושני שחקנים מחפשים קבוצה של עוד 4 שחקנים באזור רחובות בגילאי 12-9. נתנאל ברג, ויצמן 30 דירה 18, רחובות.
- ★ שהים מעוניין להקים מועדון מבוכים ודרקונים לגילאי 12-9. המועדון יתקיים ביישוב עומר. עדיפים ילדים עם ניסיון ושהים נוסף. דורון בר-גיל, 07-467186.

MEDIA VISION

גם אתה יכול...

באג מולטיסיסטם בע"מ, נציגת Media Vision בישראל, שמחה להציג מוצרי מולטימדיה מהשורה הראשונה במחיר אטרקטיבי בשורה התחתונה. Media Vision - השולטת ב-45% משוק המולטימדיה בארה"ב, מייצרת כרטיסי קול 16 bit, ערכות מולטימדיה, כרטיסי תצוגה מהמתקדמים בעולם, תוכנות משחק ולומדות אשר ישיבחו את המחשב שלך. ניתן להשיג בחנויות המחשבים המובחרות.

ערכת מולטימדיה DoubleCD 16

ערכת מולטימדיה DoubleCD 16

- כונן CD-ROM
- מהירות כפולה PHILIPS
- כרטיס קול 16 bit
- תקליטור משחק

999 ש"ח

ברשימת לעריכת וידאו PRO MOVIE STUDIO

Pro Movie Studio

Create incredible desktop videos in less time and space

- הכרטיס המאפשר עריכת קטעי וידאו מלאים
- 30 תמונות בשנייה

979 ש"ח

ברשימת קול, PRO AUDIO 16 BASIC

PRO AUDIO 16 BASIC

CD quality sound for your PC

- כרטיס קול 16 bit
- הקלטה והשמעה 16 bit סטריאו
- תואם 100% ל-Sound Blaster
- סינטיסיזר מתקדם

339 ש"ח

משחקי CD-ROM

Critical Path

Critical Path

הרפתקה מסמרת שיער בשילוב קטעי וידאו תלת-מימדיים.

255 ש"ח

Quantum-Gate

Quantum-Gate

משחק שהוא סרט וידאו אינטראקטיבי.

230 ש"ח

Plantit

Plantit

סדרה של 3 תוכנות של יומן אלקטרוני הנשלט בעזרת קולך.

213 ש"ח

I can Read

I can Read

סיפורים משעשעים המלמדים ילדים כיצד לקרוא באנגלית.

102 ש"ח

• המחירים אינם כוללים מע"מ • Sound Blaster הינו סימן רשום של חברת Creative Labs.

יבוא ושיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, רח' כנרת 13 בני-ברק
מל. 03-5794 711, פקס. 03-570817 4

MEDIA VISION

MULTIMEDIA

חומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



התנועה
לשימור
משתמשים
בישראל

shimur.net